f 6,95 / BFR 130 JAARGANG 4 / APRIL 1996

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

GRATIS POSTER

JOHNNY BAZOOKATOONE



- SPOT GOES TO HOLLYWOOD
- TERMINATOR FUTURE SHOCK
- SEPARATION ANXIETY
- NBA IN THE ZONE
- MAD DOG 2
- VIRTUAL OPEN TENNIS
- DESTRUCTION DERBY
- REVOLUTION X
- TOSHINDEN 2
- VICTORY BOXING
- CYBERMAGE
- WIPE OUT
- TOTAL NBA

BETER DAN DOOM!

DUKE NUKEM 3D

FIRESTORM THUNDERHAWK 2





PC CD-ROM, SUPER NES, GAME BOY, ULTRA 64, 3DO, MEGADRIVE, SATURN, CD-I, PLAYSTATION, NEO GEO

THIS GAME SHELLSHOCK RULEZ

PLAYSTATION 119
SATURN 119
CD-ROM 99

THESE STOREZ KICK ASS:



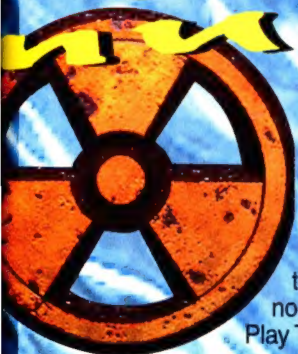







MAIN-FRAME™
漫画
LOG/DATE
2796/11/11
RENDER
0800
SPEED
SEPARATION ANXIETY

Dit nummer



DUKE NUKEM 3D 16
De Duke is terug! Cooler dan ooit, ruiger dan ooit en beter dan ooit! Miste je nog wat bij Doom? Play The Duke!

SEPERATION ANXIETY 20
Lukt het aartsvijanden Venom en Spiderman om de niets en niemand ontziende Life Foundation te overwinnen? Verplichte kost voor alle Marvel Comics liefhebbers.

TOSHINDEN 2 22



Vechten met Toshinden 2 is een hemelse ervaring. Fiedeldiedeldoe en chop, chop daar rolt weer een kop. Nieuwe characters, nieuwe moves en perfect geluid en beeld. Het ultieme spel voor de huis-, tuin- en keuken-samurai.

REVOLUTION X 24
Revolution X is een killergame. Ille babes, de sound van Aerosmith, sublieme graphics en het bloed spettert ouderwets over het scherm.



SPOT GOES TO HOLLYWOOD 30
Hoewel de 3D-experimenten niet altijd even geslaagd uitpakken, is Spot eindelijk weer eens een spel de MegaDrive waardig.



CYBERMAGE 32
Het vereist wat van je hardware maar CyberMage is een heerlijke 3D combinatie van RPG en shoot'em up.



THUNDERHAWK 2 36
Thunderhawk 2, Firestorm is een waardige opvolger van deel 1. Een goed schietspel dat zich vooral onderscheidt door de lekkere besturing.

JOHNNY BAZOOKATONE 42
Rockster Johnny is een cool ventje dat met behulp van z'n schietende gitaar z'n vijanden om zeep helpt. Dat levert een pittige platformer op met toffe muziek en veel gevarieerde levels. Niet voor niets Bjørn's spel van de maand.

NBA IN THE ZONE 46
Ook basketballen op de PlayStation is genieten. NBA In The Zone is vet; mooie geanimeerd, soepele gameplay en een strakke soundtrack.



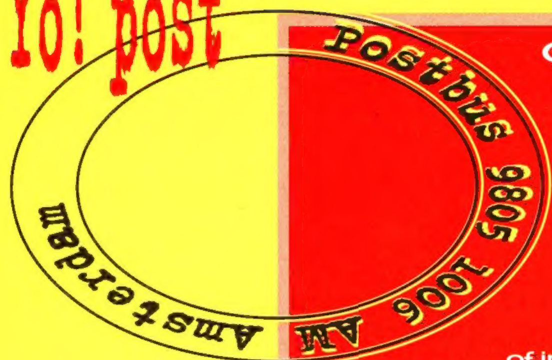
TOTAL NBA 47
Betere graphics dan in Total NBA hebben we op de PlayStation zelden gezien. De final-versie wordt hopelijk wat sneller en dan is de standaard gezet voor basketballen op de 32-bit machines.

POWER SERVE & VIRTUAL OPEN TENNIS 50 51
Twee nieuwe 32-bit tennisspellen; dus een uitgelezen mogelijkheid voor een wedstrijdje PlayStation-Saturn. Volgens Boom Boom Ed (zelf C-speler) gaat Power Serve met de eer strijken.



BIG SKY TROOPER 56
Een combinatie RPG/shoot'em up waarin een pispaaltje een grote rol gaat spelen in de redding van de mensheid. Er is nog hoop voor alle waties.

inhoud



Commentaar, kritiek, liefdesverklaringen, fanmail?
Schrijf ons:

POWER UNLIMITED
Postbus 9805
1006 AM Amsterdam

of stuur je e-mailtje aan: power@euronet.nl

De redactie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.

SEGA WINT

Zoals we weten heeft de Saturn een beetje miserabele start gehad. Sony lanceerde met een mega-budget een PlayStation, waarbij alle aandacht ging naar de graphics en niet naar de gameplay. Gelukkig laat Sega nu haar ware gezicht zien en maakt zij haar arcade-reputatie meer dan waar met een nieuwe lading games. In Japan zijn er in de eerste verkoopweek van Virtua Cop al 300.000 exemplaren verkocht. Virtua Fighter 2 heeft in de voorbestelling het aantal van de in Japan verkochte Saturns bereikt; 1,5 miljoen. Hier in Europa denkt men dat de Saturn iets te bewijzen heeft ten opzichte van de PlayStation, maar eigenlijk is het andersom. Psygnosis heeft bevestigd dat haar titels van dit moment (WipeOut, Destruction Derby, 3D Lemmings en Discworld) ook op de Saturn zullen verschijnen en dat geldt ook voor Namco's Tekken en Ridge Racer. De president van Sega Amerika beweert zelfs dat 95 procent van alle PlayStation games ook op de Saturn zal verschijnen. Komende Saturn-toptitels uit de Sega-stal: Virtua Fighter 3, Indy 500, Manx TT, Fighting Vipers, Virtua Cop 2, Panzer Dragoon 2 en Saturn Sonic. Vergelijk deze spellen met die van de PlayStation en trek je conclusie!

Jozua Kofferman, Urk.

■ Ho, ho! Laat iedere machine nu gewoon uitblinken op z'n eigen sterke punten, want we hebben even geen trek in nieuwe discussies a la SNES vs MegaDrive. Die tijd hebben we wel gehad! Grow up, dudes!



NIET MEER KANKEREN

Gaarne zou ik even willen terugkomen op de Power Unlimited van februari. Andreas schrijft in zijn MK3-review: 'Sorry, ik moet nu toch echt even gaan kankeren.' Ik heb niks tegen Andreas, maar besef wel dat niet iedereen het eens is met het woord 'kankeren'. Vooral niet als je beide ouders (zoals bij mij) zijn overleden aan kanker. Zeg in het vervolg iets als 'zeiken' ofzo. Misschien dat jullie het begrijpen, en als deze brief in Yo! Post komt, dan heb ik schijt aan lezers die mij een zeikerd vinden. Ze moeten zich dan eerst maar eens gaan afvragen hoe het voelt om je ouders te verliezen.

Jack Jongen, Maastricht.

■ De reactie van Dre: "Ik schaam me diep Jack, maar mijn grootvader is verdronken in een beerput, dus wil jij het dan niet meer over 'schijt' hebben?"

MK3 RULES (1)

Wat een shitreview van Mortal Kombat 3 voor de PC! Hoe lang hebben jullie (vooral die Andreas) dat getest? Drie minuten, of zo? Ik speel MK3 al enkele weken op een miezerige 486 33mhz en dat gaat perfect! Leer Andreas met een toetsenbord omgaan, dan kom ik hem wel eens uitdagen. MK3 rules.

Chris de Bie, Lorselaar, België.

MK3 RULES (2)

Hierbij wil ik even reageren op het artikel van Andreas over Mortal Kombat 3 voor de PC. Allereerst heeft hij een hekel aan het installeren en kalibreren van een gamepad. Wat een flauwekul! Heb je ooit wel eens een PC-spel gezien waarbij je dat niet hoeft te doen? Ook zijn opmerking dat het spel pas lekker draait op een Pentium met 16 MB RAM slaat nergens op. Ik werk met een 486 DX2 en MK3 loopt als een trein. Gewoon een kwestie van goed configureren.

Martin van Vuuren, Spijkenisse.

■ Andreas meteen om een weerwoord gevraagd: "MK3 is voor warriors, niet voor whizzkids!"

BIG MAC

Waarom besteden jullie geen aandacht aan spellen voor de Macintosh? Zo'n slechte computer is het toch niet? Oké, het spelaanbod is niet zo breed als voor de PC, maar de titels die wel beschikbaar zijn, zijn lang niet slecht. Ik wacht vol spanning op jullie reactie.

■ Wij gaan ons leven beteren. In dit nummer reviews van Frankenstein en Shockwave Assault, twee fraaie games voor de good old Macintosh.

KILLER STUK

In de Power Unlimited van februari stond een grote fout. Op pagina 41 stond namelijk dat Orchid een stuk uit Mortal Kombat 3 is. Dat is dus niet correct. Orchid komt uit Killer Instinct. Ik vind dat niet passen in een schitterend blad als de PU.

Ivo Homan, Beek en Donk.

■ Orchid heeft een speciaal plekje in ons PU-hart en, ja, met je hoofd in de wolken maak je wel eens een foutje.

WAAR BLIJFT SEGA?

Ik begin steeds meer mijn vertrouwen in Sega te verliezen. Had ik pas een Mega CD gekocht, krijg ik te horen dat daar geen games meer voor worden gemaakt. Wil ik een 6-knoppige controller voor de MegaDrive kopen, vertellen ze me in de winkel dat ze alles van Sega uit de handel gaan nemen. Gaat Sega nu failliet, of lijkt dat maar zo?

Bennie Mous, Hoogerheide.

■ Het gaat inderdaad niet goed met Sega. Begin februari kregen de Nederlandse en Belgische vestigingen te horen dat de deuren dicht gaan en dat Atoll Soft de distributie van de games zal overnemen (meer hierover op de nieuwspagina's). De ontwikkeling voor de Mega CD en Game Gear-titels is volledig stilgezet, voor de MegaDrive komen nog slechts mondjesmaat spellen binnen. Gelukkig gaat het wel goed met de Saturn. Dit nummer staat vol met nieuwe Saturntitels en ook voor de komende maanden staat er nog een hoop op stapel.

MINDER GEFOK

Hierbij ontvangen jullie mijn complimenten voor de fantastische nieuwe layout van de onovertreffelijke Power Unlimited. De spellen worden beter beschreven, de teksten komen rustiger over. Niet alleen door de kleur maar ook omdat er minder gefokt wordt. Verder zijn er meer plaatjes op de pagina's, iets wat een betere indruk van de spellen geeft. Kortom, uit de kunst en -natuurlijk- vooral doorgaan!

Manolito Hopman, Vlijmen.

■ Dank, dank, dank! En reken maar dat we doorgaan!

ULTRA WASLIJST

Voor alle Nintendo-fans die de Ultra 64 gaan kopen, volgt hier al vast een lijst met spellen: Super mario 64, Mario Kart 64, Legend Of Zelda 64, Pilot Wings 64, Waverace 64, Starfox 64, Body Harvest, Starwars; Shadow Of The Empire, Buggy Boogy, Golden Eye 007, Creator, Blastydozer, Mortal Kombat 3, Killer Instinct 2, Final Fantasy 8, Cruisin' USA, Turok: Dinosaur Hunter, Red Baron, Robotech, Monsterdunk, Top Gun, Doom.

Robert-Jan Winters, Assen.

■ 'T is maar dat jullie het weten.

ULTRA ARRO

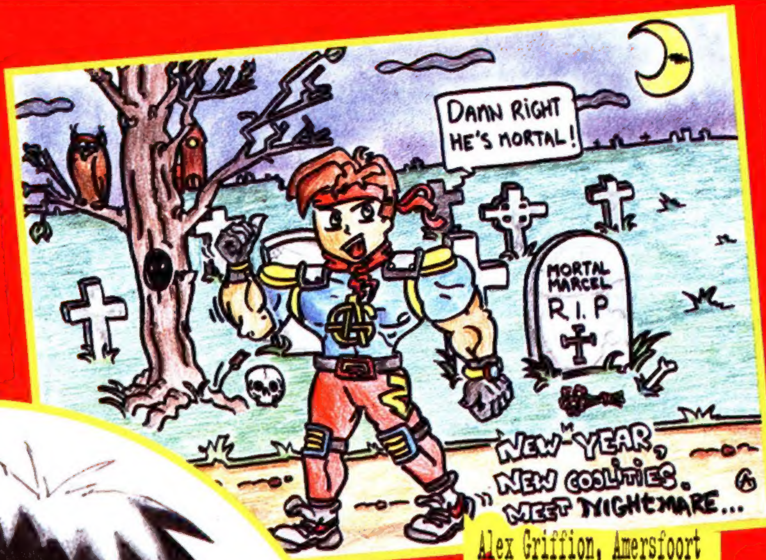
Ik erger me dood aan de grenzeloze arrogantie en egocentrische grootspraak van Nintendo. Hun promoacties komen op mij over alsof alle 32-bitters ongeduldige eikeltjes zijn wiens oren gewassen gaan worden door de toekomstige Ultra 64. Mooi niet dus. Tegen de tijd dat de Ultra in de winkels ligt, heeft iedereen al een

Jeroen Beltman, Laren

FX FIGHTER

Saturn of PlayStation. Door die lui van club Nintendo wordt zelfs beweerd dat de huidige 16-bit software van Nintendo kan concurreren met de 32-bit games. Sodemieter op! Nee, volgens mij gaat die Ultra 64 lang niet zo goed verkopen als ze denken. En met Virtua Fighter 2, Sega Rally, Daytona 2, Tekken 2 en Ridge Racer Revolution binnen handbereik kan Nintendo, met Mario en al, wel inpakken.
S. Elshout, Sas van Gent.

■ Toegegeven, Nintendo's tactiek heeft nooit echt uitgeblonken in bescheidenheid, maar wedden dat de Ultra 64 (of Nintendo 64; zie de nieuwspagina's) een groot succes wordt?



Alex Griffion, Amersfoort



Corla den Ounden, Rotterdam



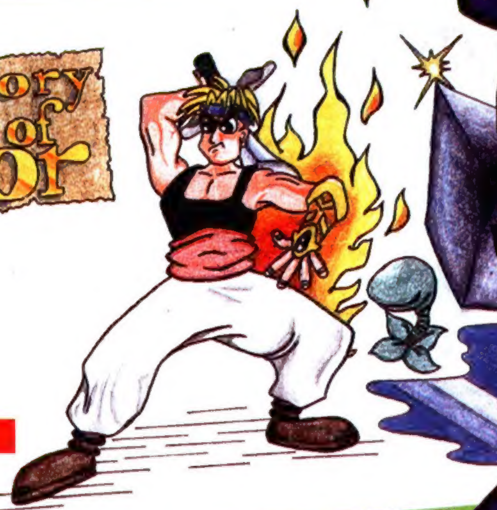
Martin Schuiremaker, Nijmegen



Howdie Arson, Harmelen



Harald Dunnink, Velp



Erik Hoos, Noordwijk

SEGA SLUIT KANTOREN

Sonic huilt waar hij eens heeft gelachen, want het gaat niet goed met Sega. Inmiddels bereikte ons het bericht dat Sega haar kantoren in Nederland en België per 1 maart heeft gesloten.

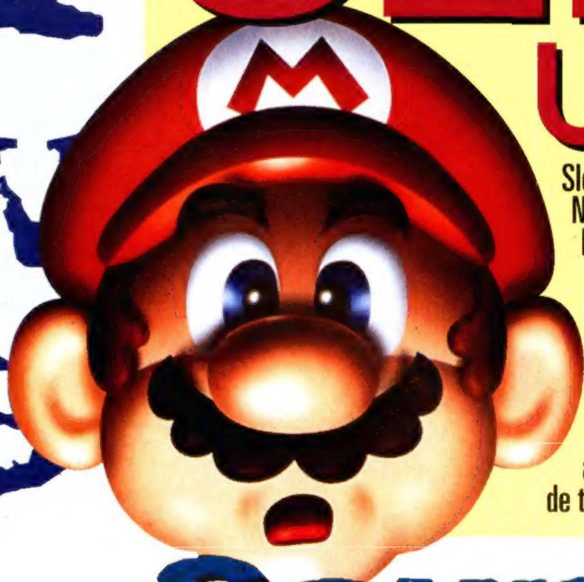
Voor velen was dat geen verrassing want het Europese hoofdkantoor had al laten doorschemeren dat de toekomst van beide vestigingen onzeker was. Vandaar dat in het Nederlandse kantoor de laatste tijd een ware uittocht van personeel heeft plaatsgevonden, helaas betekende de sluiting voor dit filiaal dat er toch nog vier mensen op straat kwamen te staan.

ATOLL SOFT

De complete distributie en verkoop van Segaprodukten komt nu in handen van het Brusselse Atoll Soft dat sinds een paar maanden ook een kantoor in Utrecht heeft. Als het aan Atoll ligt, zullen de winkels weinig merken van deze opvallende gebeurtenissen. De produktie van nieuwe Game Gear-spellen is stopgezet, maar alle Saturn- en MegaDrive-titels blijven gewoon beschikbaar en natuurlijk zullen wij in Power Unlimited de nieuwste Sega-games blijven bespreken. Wat er echter met de Megaphone spellijn gaat gebeuren, is nog niet bekend. Ook in de andere Sega-vestigingen raast een ware orkaan door het personeelsbestand. De internationale reorganisatie heeft al tal van banen gekost in Amerika, Engeland en Frankrijk. Het zijn dus zware tijden voor de voormalige gigant onder de gamesproducenten.



ULTRA 64 UITGESTELD



Slecht nieuws voor de Nintendo-fans. Niet alleen hebben de hoge heren in het land van de rijzende zon besloten dat de Ultra 64 in Europa, net als in Japan, Nintendo 64 gaat heten, vervelender is dat de releasedatum van de N64 is uitgesteld.

Men verwacht dat er vanaf eind april zoveel machines in Japan over de toonbank vliegen (600.000 wordt er geroepen...) dat de fabrieken de produktie voor de rest van de wereld niet aankunnen. Bovendien schijnt er een tekort aan onderdelen (semiconductors) te zijn.

De bedoeling is nu dat het apparaat in april in Japan verschijnt, eind september naar Amerika gaat en nog voor de feestdagen bij ons in de winkels ligt. Maar Nintendo blijft Nintendo, dus niets is zeker tot het moment dat Mario je thuis met een grote 64 bit-smile toelacht.

Sound Blaster voor de Leeuwen

Creative Labs, de makers van de bekende Sound Blaster geluidskaarten, brengt nu samen met Disney een Leeuwenkoning Multimedia upgrade-kit uit.
In deze kit vind je een Sound Blaster 16 Plug & Play geluidskaart, een quad speed CD-ROM-speler en drie nieuwe softwaretitels van Disney Interactive (Interactief tekenfilmboek, Printstudio en Filmscenes van de Leeuwenkoning.
De set kost f 495 / Bfr 9.800 en is te koop in de meeste PC-winkels.



OVER DE KOP OP DE MEGAFESTATIE

Ook deze zomer kun je je weer compleet uitleven op de Megafestatie. Van 6 tot en met 17 juli wordt dit grootste jongerenspektakel van Nederland in de Utrechtse Jaarbeurs-hallen georganiseerd.



Voor twee tientjes kun je aan tal van activiteiten deelnemen, waaronder kart-racen, survival, brommer-, motor- en autorijden op parcoursen, in-line skating en beachvolleybal. Verder zijn er modeshows, filmpremières, radio- en tv-uitzendingen, lasergames, virtual reality en snowboard demonstraties.

ROLLER-COASTER

Een absolute klapper wordt de grootste rollercoaster van Europa, een mega achtbaan met vier loopings van 35 meter hoog, waarvoor maar liefst 44 vrachtwagens nodig zijn om het gevaarte naar Utrecht te vervoeren.
1996 Kent de primeur van de eerste Belgische Megafestatie. Deze Belgische editie wordt gehouden van 29 juni tot en met 7 juli in Flanders Expo te Gent. Noteer het vast in je agenda.

WINNAARS PlayStation WEDSTRIJD



We wisten het zeker, dit keer zullen we ze 't eens extra moeilijk maken. En dus verzonnen we in de Power Unlimited van februari een wedstrijd rond Ridge Racer. Ontwerp zelf een unieke racebolide. Natuurlijk was de hoofdprijs er eentje om van te smullen -een heuse PlayStation- maar dat we zoveel inzendingen zouden krijgen, hadden we nooit verwacht.
En dus had onze PU racespecialist Ed een lastige taak om uit de enorme stapel de uiteindelijke winnaar te kiezen. Zijn keuze viel tenslotte op de inzending van **Sonny Bikkens** uit Almere. Zijn fraaie ontwerp van een Vampire XQT is een combinatie van een waterverf- en krijttekeningen en bevat tal van grappige details over zijn zelf verzonnen racemonster.
De tien troostprijzen (een PlayStation t-shirt) gaan naar: **Stefano Kroos, Stephan van de Kerkhof, Bobby van Leeuwen, Martin Gonzalo, Karel Otten, Roman Radelicki, Mark Gravin, Harold Olinga, Tom Hoogendoorn** en **Ton Hanckman.**

Kanjer in 3D

Er verschijnen steeds meer games voor Windows 95, maar het probleem is dat voor veel van deze spellen behoorlijk wat aan grafische rekenkracht is vereist en zelfs dan draaien die spellen soms nog in een klein venster.
Een manier om dit euvel op te lossen, is de aanschaf van een zogenaamde grafische 3D 'versneller' voor Windows 95. Met deze insteekkaart draaien de games full screen, sneller en worden de graphics veel mooier op het scherm getoverd. De firma Diamond, een erkende fabrikant van grafische kaarten, heeft nu zo'n 3D-versneller op de markt gebracht en we moeten het toegeven, hun Edge 3D Multimedia Accelerator maakt van de PC de ultieme gamesmachine. Want dankzij die Edge kun je de meest veeleisende games voor Windows 95 moeiteloos aan; 2D, 3D, hoge of lage resolutie, de games zien er prachtig uit.

INCLUSIEF GAMES

Bij de Edge-kaart krijg je trouwens standaard een mooie serie games meegeleverd, waaronder de volledige PC-versies van Panzer Dragoon, Virtua Fighter en Nascar Racing. Grappig genoeg kun je ook het stuur en de control- of buttonpads van de Sega Saturn in de kaart pluggen, maar de Edge kent meer 'geheimen'. De kaart ondersteunt full motion digitale video (o.a. MPEG) en heeft standaard een 16-bit wavetable geluidskaart en joystick-aansluiting aan boord.
De goedkoopste uitvoering met 1 Mb videogeheugen kost f 665, het paradepaardje beschikt over 4 Mb geheugen en kost f 1417.
Meer info: Hastec, Groningen, telefoon 050-416224.



DE KEUKEN PSYGNO

Vorige maand viel er een mooie uitnodiging van Psygnosis in de redactiebrievenbus. We werden namelijk uitgenodigd om kennis te maken met de programmeurs van WipeOut, Krazy Ivan en Defcon 5. Bovendien mochten we een blik achter de schermen werpen op de ontwikkeling van hun allernieuwste games.





Vol enthousiasme vlogen wij dus naar Liverpool, alwaar we werden ontvangen in Psygnosis' grote en gloednieuwe kantoorpand. Naast de gebruikelijke financiële- en administratieve medewerkers, zijn er drie teams van twaalf ontwikkelaars rond de klok bezig met het ontwerpen van nieuwe spellen. Er is een professionele geluidsstudio voor de gamesoundtracks en we zagen een hard werkende testafdeling waar door gemiddeld vijf mensen 24 uur per dag verse spellen op bugs worden getest.

LEMMINGS

Dertien jaar geleden verscheen Shadow Of The Beast voor de Amiga. Dit was het eerste spel van Psygnosis. Inmiddels hebben de Lemmings voor hun grootste kassuccessen gezorgd. Binnenkort verschijnt Lemmings Paintbal (voor Windows 95) en dat zou wel eens de allerlaatste Lemmings-variant kunnen worden.
Het is inmiddels geen geheim meer dat Psygnosis haar moderne PlayStation-hits ook op de PC en de Saturn gaat uitbrengen (zie de PC-reviews van WipeOut en Destruction Derby, verderop in deze Power Unlimited), maar omdat de firma voor een deel eigendom is van Sony, lag de nadruk van de presentaties op de ontwikkeling van PlayStation-spellen.

POWER SOCCER

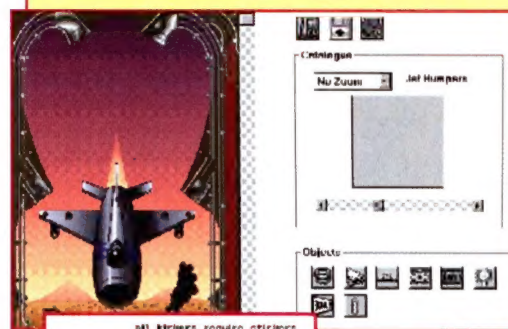
Op dit moment wordt er bijvoorbeeld in het geheim hard gewerkt aan WipeOut 2 en een Formule-1 spel. Jammer genoeg bleven de deuren van deze produktieteams voor ons op slot. Wel kregen we een demonstratie van Adidas Power Soccer '96 te zien. Power Soccer is zonder twijfel een grote concurrent voor FIFA Soccer '96 (PlayStation). Al ontbreken in deze eerste versie Nederlandse en Belgische teams, vooral de animaties van de spelers en de

NIEUW ADRES POWER-WEB

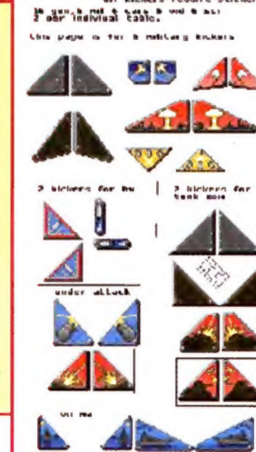
Zoals je vorige maand al heb kunnen lezen, is het PowerWeb voortaan te bereiken via een nieuw Internet-adres. Voor alle zekerheid geven we jullie nogmaals de juiste gegevens: http://www.bpa.nl/powerweb. Meer over internet en het Power Unlimited PowerWeb vind je verderop in onze maandelijkse Web-update.

power WEB

Maak je eigen flipperkast



Begin deze zomer komt flippergigant 21 Century met een heuse Pinball Construction Kit. Deze digitale flipperbouwdoos draait onder Windows 3.1 en Windows 95. Je kunt kiezen uit maar liefst 64 verschillende startmodellen, waarna je zelf alle lampen, bumpers, flippers en bonussen kunt plaatsten. Dus met een beetje handigheid bouw je over niet al te lange tijd de flipperkast van je dromen.

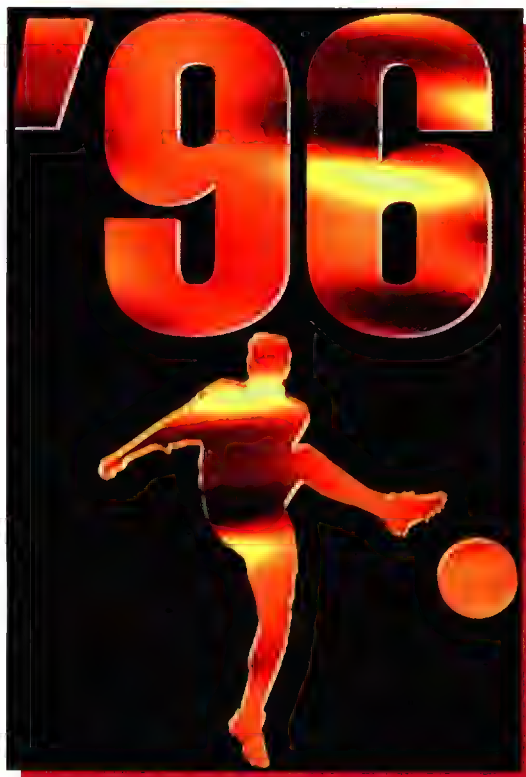


RAMPS 10,000 | RAMPS 10,000 | TANK SPEED | TANK SPEED
BARREL BONUS 2,000,000 | BARREL BONUS 5,000,000 | BARREL BONUS 500,000 | BARREL BONUS JACKPOT | BARREL BONUS 20,000,000
EXTRA ARMOUR
15MPH 150,000 | 20MPH 200,000 | 25MPH 250,000 | 30MPH 300,000 | 35MPH 350,000 | 40MPH 400,000 | 1,000,000
SHELL BONUS 2,000,000
SHELL BONUS 5,000,000+
ADVANCE TANK SPEED

VAN

OSIS

speelbaarheid lieten een prima indruk achter.
Een andere nieuwe Psygnosis-titel is Chronicles Of The Sword. Chronicles duikt terug in de tijd van King Arthur, is grafisch heel mooi uitgewerkt en kent tal van bloedstollende fragmenten. Deze Myst-achtige adventure zal volgende maand eerst op PC en iets later op de PlayStation verschijnen.
Met andere woorden, hou de volgende Power Unlimiteds in de gaten voor besprekingen van alle games uit de indrukwekkende Psygnosis-stal. In de volgende PU lees je in ieder geval een uitgebreide review van Adidas Power Soccer '96.





Lang, lang geleden, nog voordat er ooit iemand van computergames had gehoord, vochten de eerste bewoners van Europa tegen barre weersomstandigheden, vijandelijke indringers, uitbuiting door rijke stamhoofden, kwade geesten, noem maar op. Het leven in de prehistorie was geen eitje.
In deel twee van Settlers kun je vanaf april (op CD-ROM) zelf ervaren hoe moeilijk het is om een eigen prehistorische nederzetting op te bouwen en uit te breiden. Je gaat op zoek naar vergeten culturen, vecht tegen kannibalen, je bouwt je eigen boten en ontdekt nieuwe werelddelen, knokt zo nu en dan met al te opdringerige buren, kortom in Settlers II Veni, Vidi Vici draait alles om een verfijnd strategisch inzicht en een meedogenloze overwinningsdrang. Een spel om je uren mee uit te leven.

In den beginne...

de redactie

Wie zijn toch de mannen en vrouwen achter die kritische, maar altijd rechtvaardige en uiterst professionele gamesreviews in Power Unlimited? Wie zijn die kanjers? Vol trots stellen we ze hier aan je voor.

THOMAS


Zag het licht op: 18 februari 1970
Gegroeid tot: 176 centimeter
Ogen: grijs/blauw
Vrij of bezet: blijft een raadsel

ED


Zag het licht op: 28 september 19nogwat
Gegroeid tot: ongekende hoogte
Ogen: twee
Vrij of bezet: sorry dames

KEES


Zag het licht op: 14 mei 1971
Gegroeid tot: 183 centimeter
Ogen: bruin en/of groen
Vrij of bezet: veel en lekker

MICHAEL


Zag het licht op: 11 juli 1964
Gegroeid tot: 180 centimeter
Ogen: blauw
Vrij of bezet: vraag het zijn harem

BEN


Zag het licht op: 24 februari 1984
Gegroeid tot: 175 centimeter
Ogen: blauw
Vrij of bezet: verliefd op Laura, getrouwd [illegible] de PC

DAVID


Zag het licht op: een Mac conferentie
Gegroeid tot: 28.800 [illegible]
Ogen: over de hele aardbol
Vrij of bezet: veel gevraagd, dat wel

LAURA


Zag het licht op: 20 december 1963
Gegroeid tot: 169 centimeter
Ogen: groenig
Vrij of bezet: Ben's the man

NANCY


Zag het licht op: 10 juni 1970
Gegroeid tot: 175 centimeter
Ogen: bruin
Vrij of bezet: drankje doet wonderen

SKATE


Zag het licht op: een mooie lentedag
Gegroeid tot: volwaardig PU-tester
Ogen: diep donkerbruin
Vrij of bezet: ieder goed aanbod neemt-ie in overweging

ANDREAS


Zag het licht op: dat blijft een raadsel
Gegroeid tot: 190 centimeter
Ogen: bruin
Vrij of bezet: zoekt een mooie Japanse

BJØRN


Zag het licht op: 23 oktober 1970
Gegroeid tot: 177 centimeter
Ogen: iets tussen grijs, groen en blauw
Vrij of bezet: telefoonnummer op redactie bekend

BAS


Zag het licht op: de brug [illegible] van een bekend Starship
Gegroeid tot: de Captain Picard van de Power-vloot
Ogen: de enige plek zonder tattoos
Vrij of bezet: ze moet wel Diana heten, denken we

power top 10

POWER UNLIMITED'S

games top 10

POWER HITS

Hier volgt een overzicht van de games die in de vorige drie nummers de beste cijfers kregen:

SNES
Phantom 2040 (januari) 9
Spawn (maart) 8,8
Toy Story (maart) 8,5
Maui Mallard (maart) 8,5
Civilization (februari) 8,5
Mechwarrior 3050 (februari) 8

MEGADRIVE
Phantom 2040 (januari) 9

SATURN
Sega Rally (januari) 9,5
Rayman (februari) 9,1
Virtua Fighter 2 (januari) 9,1
Virtua Cop (januari) 9
Off World Interceptor Extreme (januari) 8,8
Corpse Killer (februari) 8,2
Virtua Racing (maart) 8,1

PC CD-ROM
Sonic The Hedgehog (januari) 9,3
Pool Champion (maart) 9
The 11th Hour (februari) 9
The Riddle Of Master Lu (januari) 9
Witchaven (januari) 9
Endorfun (februari) 8,9
Tomcat Alley (januari) 8,7
Shivers (maart) 8,6
Silent Steel (maart) 8,5
Beavis & Butt-head (maart) 8,5
Rebel Assault 2 (februari) 8,5
Ascendancy (februari) 8,5
Torin's Passage (maart) 8,3
Wetlands (februari) 8,3
Wingnuts (februari) 8,3
Fatal Racing (februari) 8,3
Warcraft II (maart) 8,2
Police Quest SWAT (maart) 8,1
Steel Panthers (februari) 8,1
EF 2000 (februari) 8,1
Ecco The Dolphin (januari) 8,1
Air Power (januari) 8,1
Alien Odyssey (januari) 8,1
McKenzie & Co. (maart) 8
The Raven Project (maart) 8
Firestorm, Thunderhawk 2 (maart) 8
Kiyeko (februari) 8
Expect No Mercy (februari) 8
Crusader (januari) 8
Comix Zone (januari) 8
Panic in The Parc (januari) 8

PLAYSTATION
NBA Jam TE (maart) 9,9
Twisted Metal (januari) 9,5
Doom (maart) 8,3
Krazy Ivan (maart) 8
Warhawk (januari) 8

CD-I
Lost Eden (januari) 8,8

NINTENDO POWER top 10

1. (2) Donkey Kong Country 2 (SNES)
2. (1) Super Mario World 2 (SNES)
3. (-) Int. Superstar Soccer Deluxe (SNES)
4. (3) Doom (SNES)
5. (4) Mechwarrior 3050 (SNES)
6. (-) Power Rangers (SNES)
7. (-) FIFA Soccer '96 (Game Boy)
8. (5) FIFA Soccer '96 (SNES)
9. (6) Mortal Kombat 3 (SNES)
10. (7) Killer Instinct (SNES)

SEGA POWER top 10

1. (10) Sega Rally (Saturn)
2. (1) Virtua Cop (Saturn)
3. (6) Firestorm, Thunderhawk 2 (Saturn)
4. (-) Virtua Fighter 2 (Saturn)
5. (-) FIFA Soccer '96 (Saturn)
6. (2) Mortal Kombat 3 (MegaDrive)
7. (3) Virtua Racing (Saturn)
8. (-) Worms (Saturn)
9. (8) NHL Hockey (Saturn)
10. (5) Rayman (Saturn)

PLAYSTATION POWER top 10

1. (5) Lone Soldier
2. (1) Mortal Kombat 3
3. (3) Doom
4. (-) Twisted Metal
5. (2) Tekken
6. (-) Warhawk
7. (4) FIFA Soccer '96
8. (6) Destruction Derby
9. (10) Firestorm, Thunderhawk 2
10. (-) Krazy Ivan

PC POWER top 10

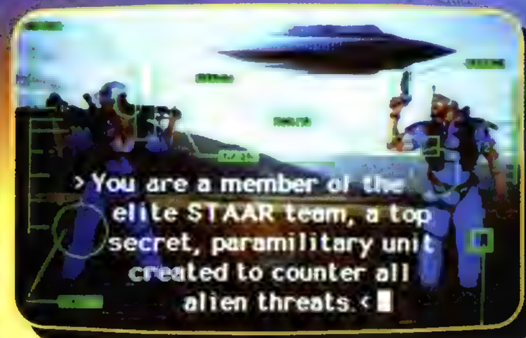
1. (8) Warcraft 2
2. (3) Command & Conquer
3. (1) The 11th Hour
4. (2) Rebel Assault 2
5. (10) Grand Prix Manager
6. (-) Police Quest SWAT
7. (4) The Dig
8. (5) TFX EF 2000
9. (6) The Need For Speed
10. (7) FIFA Soccer '96

De Power Top-10 wordt samengesteld door de redactie van Power Unlimited in samenwerking met:

AREA 51

Na Virtua Cop 2 meerdere malen te hebben uitgespeeld, jeukt mijn 'trigger finger' nog steeds. Ik kan de avonturen van mijn favoriete arcade ordebewaarders wel dromen en ik heb de behoefte aan nieuw kannonenvoer. Als een geschenk uit de hemel staat daar opeens Area 51!





NEERGESTORT

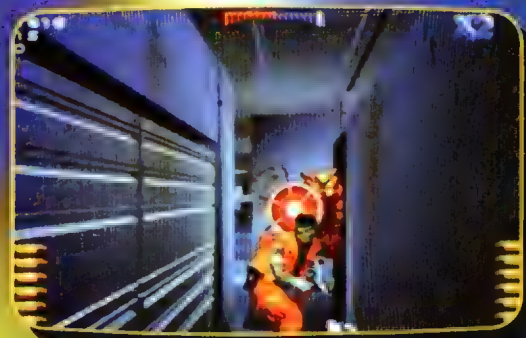
Area 51 is de nieuwste shoot'em up uit de laboratoria van het Time Warner Concern. Dat moet ik zien, dus rest mij maar één ding: mijn PU-salaris stuk slaan en aan de slag! Hier hoef je geen kruimeldieven dum dum kogels in hun rug te schieten. Er staat meer op het spel in Area 51; de wereldvrede! In de woestijn van Arizona is een vijandig ruimteschip neergestort. Het schip en alle inzittenden worden met spoed naar de dichtstbijzijnde legerbasis, Area 51, gebracht. Aldaar loopt de situatie volkomen uit de hand.





TESTMATERIAAL

Op de legerbasis wordt druk geëxperimenteerd met chemische oorlogsvoering en de aanwezige wetenschappers laten de kans niet aan hun neus voorbij gaan om de buitenaardse wezens te misbruiken voor deze doeleinden. Om een lang verhaal kort te maken. Er breekt een infectie uit waardoor mensen veranderen in zombies. De buitenaardse wezens nemen de tent over en de toekomst van deze aardkloot staat op de tocht. Dan begint het spel pas echt!



S.T.A.A.R.

Jij komt binnenstormen als één van de leden van het elite-corps S.T.A.A.R. (Special Tactical Advanced Alien Response). De bedoeling is dat je je een weg schiet door de muterende aardbewoners en de bloeddorstige ruimtewezens.
Overal op het Area 51 terrein liggen geheime wapens en bonussen verscholen. Kijk en schiet goed rond maar pas op, één aarzeling kan dodelijk zijn!



WAAR GEHAKT WORDT...

Het spel verloopt als een typisch Amerikaanse actiefilm. Er wordt veel van 'camera-positie' gewisseld en men verwacht veel en snelle reacties van je. Daarom kan het nog wel eens voorkomen dat je in je haast één van je collega's een kogel door de kop jaagt. Maak je daar niet te sappel over. Waar gehakt wordt vallen spaanders dat weet een ieder die in wereld stapt die Area 51 heet.
Na zes levels ongedierte bestrijden, beland je bij het moederschip van het buitenaardse tuig. Tijd voor de grote schoonmaakbeurt! Blaas dat ding naar een ander zonnestelsel terwijl de lucht van gefrituurde aliens je neusgaten bereikt.



TO INFINITY... AND BEYOND!

Toy Story

Walt Disney heeft wereldwijd een grote reputatie. En dat willen ze ook graag zo houden. Dus om de zoveel tijd rolt er een film uit hun studio's waar ze écht trots op zijn. Een film als Toy Story. De eerste volledig computergerenderde motion picture!

Maak kennis met Buzz Lightyear; space ranger, en Woody; cowboy en onbetwiste leider van het speelgoed op Andy's kamer. Totdat Buzz als cadeau op Andy's achtste verjaardag aan komt zetten. Hij loopt op batterijen, heeft een ingebouwde karate-move, een laserbeam én hij kan vliegen (zegt ie). Kortom, Buzz is te cool voor woorden.
Woody was altijd het favoriete speelgoed van Andy (die trouwens belachelijk veel speelgoed heeft). Maar een high tech space ranger is toch wel wat anders dan een oude lappen pop.



Bekende acteurs als Monique van der Ven en Coen van Vrijberghe de Coningh verzorgden de nasynchronisatie voor de Nederlands gesproken versie van Toy Story.









Oké. Film gezien? Goed opgelet? Beantwoord dan deze simpele vragen en win één van de tien originele Toy Story CD's (met o.a. Randy Newman en Lyle Lovett) die we gratis weggeven.
Hoe heet Andy's etterige buurjongen? En hoe heet zijn pitbull?
Stuur je antwoorden naar:
Power Unlimited
Postbus 9805
1006 AM Amsterdam

JALOERSE COWBOY

Dat kan natuurlijk nooit goed gaan tussen die twee toys. Zodra Andy even de kamer uit is, komt het speelgoed tot leven en krijgt Woody ruzie met Buzz terwijl de rest van het speelgoed vol bewondering voor Mr. Lightyear is. Het ergste is nog dat Buzz helemaal geen toegewijd speelgoed is. Het enige waar hij zich druk om maakt is het probleem met z'n raket. Die moet gemaakt worden, zodat hij weer verder kan met z'n missie.
Buzz heeft nog niet zo goed door dat hij speelgoed is. Hij denkt dat hij de enige echte Buzz Lightyear is, die de wereld zal redden van intergalactische doem met behulp van zijn strijdkreet: "To infinity... and beyond". En hij heeft dus geen tijd voor de jaloerse aanvallen van cowboy Woody. Totdat Woody hem per ongeluk het raam uitflikkert, en avontuur zich op avontuur stapelt.

HEFTIG SPEELGOED

Mensen zijn duidelijk niet zo belangrijk in Toy Story. Veel meer dan hun benen zie je het grootste deel van de film niet. Het valt wel op dat ze eens stuk houteriger bewegen dan het meeste speelgoed (zelfs het speelgoed zonder benen). Disney heeft wel veel aandacht besteed aan de 'menselijke' karakters van de toys. Dus loopt er een dinosaurus rond die bang is voor confrontaties en zich constant zorgen maakt over zo ongeveer alles waar je je zorgen over kunt maken. Ook is er een bijdehand spaarpotvarkentje dat alles altijd beter weet. De slaapkamer van Andy's buurjongen wordt zelfs bevolkt door gemuteerd speelgoed dat er behoorlijk heftig uitziet, naar Disneybegrippen.

EXIT MICKEY

Petje af voor de Disneyboys & -girls. 800.000 uur moest er gerenderd worden voor Toy Story klaar was. Drieëneenhalve minuut film per week was het maximum wat er gemaakt kon worden. Maar het eindresultaat is absoluut de moeite waard.
Disney vindt dat zelf ook. Ze pakken het groots aan door tegelijk met de film een game op de markt te gooien (zie vorige PU) en een volledige website voor Toy Story in te richten. Naast een hoop info over de film, kunnen daar geluidjes gedownload worden en zijn er natuurlijk plaatjes en korte filmpjes te bemachtigen, plus een Toy Story fanclub waar je lid van kunt worden. Mickey Mouse kan wel inpakken. Volgend jaar loopt Buzz Lightyear in Disneyworld rond.
Vanaf 4 april in de bioscoop.

Get Shorty!

Er zijn een hoop acteurs die één, of soms twee, grote films maken en daarna vrijwel voorgoed van het filmdoek verdwijnen. Af en toe nog een bijrolletje en dromen van de grote comeback is meestal alles wat voor ze is weggelegd. Weinigen lukt het om die comeback ook echt te maken.



John Travolta is een van die weinigen. Sinds zijn samenwerking met Quentin Tarantino in Pulp Fiction weet Big John (hé, de man is gegroeid met de jaren!) waar zijn sterke punten liggen; de maffia. En dus speelt hij in Get Shorty Chili Palmer, een maffia-loanshark die in het warme Miami geld incasseert voor een van de grote bazen. Totdat hij, op zoek naar een wanbetaler, in Los Angeles terechtkomt. Chili ziet dat er weinig verschil is tussen maffiawerk en de filmbussines, het draait allemaal om geld. Aangezien hij een grote filmfan is, besluit hij producer te worden. Alleen is de Miami-maffia nog niet helemaal klaar met hem en bemoeien de L.A.-crooks zich ook met alles wat hij wil doen.

COOL

Dit is in het kort het verhaal van Get Shorty. Wat de film leuk maakt, is de bespottelijke coolheid van Chili Palmer en de geintjes waarmee vroegere rollen van Travolta (en heel Hollywood) te kakken worden gezet. Soms is wel aan de humor te merken dat Danny de Vito medeproducer van de film was. Hij doet zelf ook mee in Get Shorty (raad eens wie shorty is?)

De Vito speelt een filmster die in Chili's eerste motion picture de hoofdrol zal krijgen. God zij dank is zijn rol niet zo groot en blijft het slapstick-gehalte laag. Waardoor Get Shorty een lekkere film is om na een luie zondag de bioscoop voor in te duiken.

Vanaf 21 maart in de bioscoop.





SHORTS



Morph'n time again. Dat de Rangers ontzettend populair zijn, valt te zien aan de belachelijke hoeveelheid homepages die er over ze op het WorldWideWeb te vinden zijn.
Wil je weten welk monster werd verslagen in aflevering zes, of waar de Mighty Morph'n soundtrack te koop is? Surf naar http://www.media.mit.edu/Personal/manny/power en al je vragen zullen beantwoord worden. Naast de antwoorden op de meest gestelde vragen, is daar ook een monster gallery te vinden en een babbelkanaal om met andere Powerfans te praten! Alles, maar dan ook alles wat je zou willen weten over de Black, Blue, Red, Pink, etcetera Rangers, staat wel ergens op het Web. Maar ook zonder computer-met-modem kan er genoten worden. Polygram brengt deze maand namelijk twee nieuwe koopvideo's van de Rangers uit. Op beide banden staan twee verhalen, waarin er weer flink gemorphed en gemightied wordt. Bloemen spugende monsters, op hol geslagen lippenstiften, niets is de Rangers te gek.

The Spitflower/ Life's a masquerade

Two for one/ Opposites attract (magnet brain)

(Beide ongeveer 42 minuten, adviesprijs *f* 24,95).

CLUELESS

Alicia Silverstone speelt in **Clueless** een verwend Beverly Hills-popje met als grootste probleem: wat moet ik aan? Maar ze is vooral bekend als 'die chick uit de Aerosmith-videoclips'.
Die 'chick' heeft er een ontzettende hekel aan om zo genoemd te worden, vertelt ze in bijna elk interview. Als het goed is komt daar binnenkort verandering in. In de nieuwe Batman-film gaat Alicia Batgirl spelen. Dus voortaan gaat ze als Batchick door het leven.

DUKE 3D

De Duke is terug! De Duke is terug! De Duke is terug! Cooler dan ooit, ruiger dan ooit en beter dan ooit. Drie woorden: Game fokking on!

COOLE KILLER

Doom? Ja, dat was inderdaad een tof spel, een jaar of twee geleden. Maar moeten we met de kwaliteit van toen genoegen blijven nemen? Id Software werkt nog steeds aan opvolger Quake, maar zolang dat niet verkrijgbaar is moeten we toch wat anders, nietwaar? En niet zomaar wat anders; we hebben het hier over de coolste killer van het jaar (totdat er een betere opduikt, maar dat kunnen we ons nu even niet voorstellen).

ECHTE MANNEN SLAPEN NIET

Al maanden staat Duke bovenaan ons lijstje van games die ons levensgeluk kunnen vergroten. Ben zat de hele tijd te zeiken over Quake maar keek tegelijkertijd iedere dag op internet of er al een shareware versie uit was van Duke Nukem.

Op 30 januari om 13.57 uur, was



Pig Cops rule (not).

Geen zorgen, dit bloed is niet van Duke.

Weg met gewelddadige video's

Primeur
"WAAROM IK ZO

Na de bloedigste onderhandelingen uit de geschiedenis van het uitgeven van Goede Boeken hebben wij de hand weten te leggen op een exemplaar van de Nederlandse vertaling van Duke Nukem's autobiografie 'Why I am so great', in de vertaling 'Waarom ik zo goed ben'. Hieruit een voorpublikatie.

"Zoals het een telg uit het Nukem-geslacht betaamt zijn er feitelijk honderden redenen aan te geven waarom ik zo goed ben. In de loop van dit verhaal zullen alle 271 redenen aan de orde komen, maar nu zal ik mij beperken tot twee stuks: m'n competitie met de buren op 3D (de familie Id Software) en m'n eerlijke benadering van het onderwerp Vrouwen, met name waar het hun interactie met Echte Mannen (zoals ikzelf) betreft.

Wat m'n buren betreft: voorlopig ben ik beter, want ik besta echt. Dit vereist een toelichting. Een paar jaar geleden brak bij mij in de straat letterlijk de hel uit. Doom kwam naar de aarde en plotseling was alles anders. Tot die tijd was ik ieders favoriete vernietiger (zoals duidelijk blijkt uit het verkoopsucces van m'n eerste twee doodeens-een-alien programma's Duke Nukem 1 en Duke Nukem 2).

DUKE IS BACK!

De 3D-schieter Doom overschaduwde echter mijn succes; een tijd lang leidde ik een mar-

UKEM

D

het Ben na een weekendje proberen eindelijk gelukt om Duke te downloaden. Gegeten en geslapen hebben we daarna niet meer. Ons leven staat nu in het teken van dansen met halfnaakte schonen, en het neerschieten van aliens die erg veel op de Predator en de sabeltandbig uit de Teenage Turtles lijken. Tevens geven we met plezier gehoor aan de smeekbeden van lieftallige dames die in een soort cocoon zijn ingekapseld en vragen of we ze neer willen schieten. Hoezo lijkt dit op de film Aliens?

CHEAT NIET!

Wat is internet toch een geweldige uitvinding. Niet alleen konden we de shareware versie van Duke downloaden maar we vonden een dag later ook de cheatcodes. Cheatcodes zijn wel leuk maar hebben ook een nadeel, namelijk dat je op die manier binnen een dag of twee uitgespeeld bent. Duke verdient beter.

DOOM, THE MISSING PARTS

3D Realms, de makers van dit spel die eerder met Terminal Velocity lieten zien dat ze verstand van 3D games hebben, keken goed naar Doom en vroegen zich af wat er nog aan miste en dit hebben ze bij de Duke erin gestopt.
De omgeving ziet er mooier en uitgebreider uit maar ook de aankleding is een stuk interessanter geworden. Al in het eerste level had ik moeite om mijn blijdschapstranen in te houden. Wat een genot is dit spel. Liep je in Doom nog wel eens door een ruimte waar niets gebeurde, Duke verveelt geen moment. Je kunt geen gang of zaal inlopen zonder dat er iets te doen of te doden valt.



Camera 3 klaar voor actie.

Come on bleed!

RAPPORT
GRAPHICS 9⁹
GELUID 9⁹
ORIGINALITEIT 9⁹
SPEELBAARHEID 10

- ▲ Doom lijkt er saai door
- ▲ Voor onder en boven de 18
- ▲ Zeer veel te zien en te doden
- ▼ Wij moesten het nog met shareware doen!

PC CD-ROM
Shareware (6 levels)
Systeemeisen: 486-66, 8 meg RAM, 18 Mb schijfruimte, Double Speed CD-Rom speler (voor volledige versie), geluidskaart.
Fabrikant: 3D Realms

9⁹

We moesten het nog even (tot de zomer) doen met deze shareware-versie, maar de Duke is de shit! De makers hebben goed naar Doom gekeken en er gewoon alles ingestopt wat er nog miste. Tranen van blijdschap lopen over onze wangen
BAS EN BEN

GOED BEN"

ginaal bestaan, maar dit maakte mij niet echt bezorgd. Echt talent verloochent zich niet: terwijl de ene na de andere Doom-kloon zijn opwachting maakte bereidde ik mij in alle rust voor op een terugkeer in 3D die alles wat daarvoor was gedaan in een klap saai en bloedeloos zou maken. Nu ben ik terug, in svga-3D, in een wereld die zo stampvol met interactie zit dat het woord 'verveling' definitief tot het verleden behoort. Id Software, de schepper van Doom, is ondertussen nog steeds bezig met het grootbrengen van hun jongste lievelingetje, Quake. Ooit zal hij mijn concurrent worden, maar tot kleine Quakje het huis uitmag en op die manier aantoont dat hij echt bestaat, ben ik de baas op straat, zoals wel moge blijken uit de op deze drie pagina's geplaatste kiekjes die een fan van mijn optreden heeft gemaakt.

GEWELD EN SEX

Dan mijn relatie met Vrouwen. Ik vind het niet nodig om de hete brij heen te dansen en stel hier daarom eenvoudig: ik weet wat grote jongens willen, namelijk Extreem Geweld en Goedkope Sex.
Op mijn dansvloer geen stiekem gegluur en geen huichelachtige ken-ik-jou-niet-ergens-van praatjes: alles is hier open en bloot, en zoals dat gaat in het Echte Leven maakt een handvol bankbiljetten bovenstukjes open die voor armen gesloten blijven. Deze laatsten gaan overigens ook niet bepaald met een kat in de zak naar huis (eerder het omgekeerde - hèhèhè). Speciaal voor hen heb ik namelijk een gratis videotheek geopend, waar achterin (naast de toiletten) een paar non-stop-video-shows draaien, met mijn favoriete vriendinnen in de hoofdrol.

GET ME AND GAME ON!

Is de Duke in 3D daarmee alleen geschikt voor Grote Jongens? Nope, aan alles is gedacht en dus ook aan de fatsoensrakkers die zo graag denken dat hun bestaan begon met een stukje Adamse rib in plaats van een interactieve input van genetische data. Wie ervoor kiest blind te zijn vervoege zich bij mijn passwordscherm, waar de waarheid in een handomdraai wordt vervangen door een absolute ontkenning van het bestaan van die prachtige wezens die het leven de moeite waard, maar soms ook - ik geef het eerlijk toe - zo vermoeiend maken.
Genoeg over dit onderwerp. Een mens zou er bijna door vergeten wat werkelijk belangrijk is, namelijk Ik in 3D op elke serieuze PC die bestaat. Haal mijn shareware-versie daarom zonder dralen van het Internet of waar je dan ook je gratis spul vandaan haalt en Game On!"
DE DUKE

DUKE NUKEM 3D

DUKE, THE EARLY YEARS

Maar wat doet Duke in het na een nucleaire ramp door aliens overwoekerde Los Angeles? Wie is hij en waar komt hij vandaan? Voor een antwoord op deze vragen moeten we heel wat jaartjes terug. Duke begon ooit als een plat klein mannetje niet veel groter dan een pixeltje, waardoor ie overigens prima liep en nog steeds loopt op zelfs de meest bescheiden chips uit de X86-serie. In deel 1 had hij als opdracht om een gekke dokter uit te schakelen die de wereld wilde vernietigen of zoiets. Op zijn weg kwam Duke allemaal dozen tegen die na een raak schot allerlei goodies prijsgaven. Soms zat er een ballon in die extra punten opleverde en soms een bom. Door het hele level heen liepen mini-robotjes rond die beslist niet aardig tegen Duke deden.

Deel 2 was al niet veel prettiger voor onze held, hoewel hij er qua uiterlijk een stuk op vooruit was gegaan. Hier werd hij naar het leven gestaan door grote klodders snot en vliegende engerds. Ook hier kon Duke naar hartelust dozen uitpakken en aan plafonds hangen. In een van de laatste levels van deel 2 kreeg Duke de beschikking over een vliegmachine. Dit toestel wordt in het begin van deel 3 door de Aliens neergehaald waarna Duke mompelt dat de aliens voor de schade op mogen draaien.

DUKE EN DE DAMES

De tweede Duke was op een trage 386 PC goed te spelen, dit in tegenstelling tot de Duke in 3D, die voor een lage kwaliteit graphics tenminste een 486 verlangt. Wie de Duke in SVGA wil zien moet daarvoor minstens een Pentium met 8 (maar liever 16) meg RAM nemen. Deel drie begint op het dak van een gebouw ergens in Hollywood. Na wat plaatselijke krieps afgemaakt te hebben gaat Duke gezellig naar de bioscoop. Geen Pocahontas of Famke Janssen voor Duke, de keus is uit de 18+ versie van Sisteract deel 3 of een leerzaam verhaal over geblondeerde bikerbabes.
Na deze warming-up is Duke klaar om naar de Rosse Buurt van level 2 te gaan, waar hij in de plaatselijke disco op zijn geheel eigen wijze de daar aanwezige dames uitnodigt voor een dansje, wat hem telkens een handvol dollars kost.
Mensen met een sexfobie hoeven zich trouwens geen zorgen te maken; in de rest van de levels valt er meer dan genoeg te schieten, en wie de babes niet bevalt, is echt niet verplicht om naar ze te kijken.

MULTI-DUKE

'Helaas' moesten wij het deze keer net als gewone stervelingen doen met de shareware-versie van de Duke, om de simpele reden dat de definitieve versie op het moment van dit schrijven nog niet klaar is. Dit betekent overigens nadrukkelijk niet dat we wat te klagen hebben. De vijf vuurwapens en Duke's 'Mighty Foot', de vier alien rassen, de vele soorten babes, het jetpack (om te vliegen), de nachtkijker, het duikpak en de holoduke zijn voldoende om de aandacht op alle zes de shareware levels meer dan vast te houden. Bovendien heeft ook deze versie diverse meerspeler-mogelijkheden, via een telefonische-, netwerk- of seriële verbinding, waarbij iedere medespeler z'n eigen Duke krijgt...


Ik de stoel krijgen? Dream on...

Hallo en vaarwel.



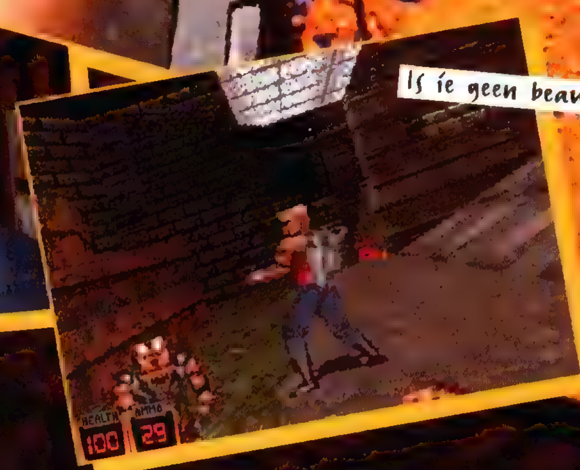
Duke maakt een vuist voor de vrede.



Pssst, passwoordje kopen?

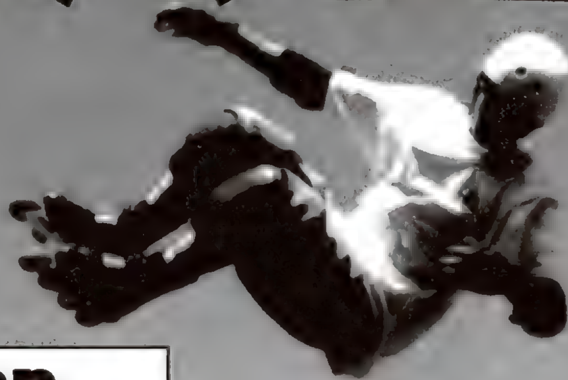
POWER TIP
Level 3-1: In de kerk zit boven het altaar een rooie knop, schiet erop en de lift gaat omhoog.


De Duke gaat gestrekt.


Is ie geen beauty?


Night Vision aan, pijpbom paraat.

SKATE '96



Verkoop
Informatie
Demonstratie

IN-LINE
MAGAZINE NEDERLAND
VERKRIJGBAAR OP SKATE '96!

JAARBEURS
UTRECHT/HOLLAND

- IN-LINE SKATES
- SKATEBOARDS
- WEDSTRIJDEN
- PARCOURS MET OBSTAKELS

• VRIJDAG 13.00-22.00 UUR • ZATERDAG/ZONDAG 10.00-17.00 UUR •

12-13-14 APRIL • JAARBEURS UTRECHT

BEURSKALENDER

30	Maart	Brabanthallen • Den Bosch
12-13-14	April	Jaarbeurs • Utrecht
20	April	Thialf • Heerenveen
4-5	Mei	Beursgebouw • Eindhoven
11	Mei	Congresgebouw • Den Haag
8-9	Juni	Ahoy • Rotterdam
22	Juni	MECC • Maastricht
31 Augustus / 1 September		Ahoy • Rotterdam
7	September	Zeelandhallen • Goes
14	September	Prins Bernhardhoeve • Zuidlaren
28-29	September	Groenoordhallen • Leiden
12-13	Oktober	MECC • Maastricht
26	Oktober	Brabanthallen • Den Bosh
6-7-8	December	Ahoy • Rotterdam
21-22	December	Americahal • Apeldoorn

Open van 10 tot 16 uur!

REDUKTIEBON! VOORDEEL HFL 5,- !

Inleveren aan de kassa!
• SKATE '96 •
• DEZE BON IS GELDIG VOOR MEERDERE GEZINSLEDEN! •

Naam & Voorletters: ....



Adres: .... Nr: .....

Postcode & Plaats: ....

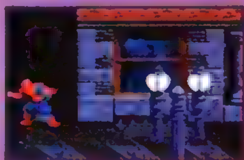
AANGEBODEN DOOR: POWER UNLIMITED

INTEREXPO & MEDIA-HOLLAND
(Info: 070-3501531)

De niets en niemand ontziende leden van de mysterieuze Life Foundation zijn uit op de ondergang van de mensheid! Zouden ex-vijanden Venom en Spider-Man hun haat voor elkaar kunnen omzetten in broederlijke liefde om gezamenlijk het kwaad te overwinnen?

SIMPELE BIOTEN

De Life Foundation is een stichting waarin de rijkste geldbeleggers van de wereld zich hebben verenigd. Ze hebben die organisatie gevormd om in het geval van een kernoorlog hun zuurverdiende centjes te beschermen tegen mogelijke naoorlogse aasgieren. Zoveel miljardairs bij elkaar is vragen om moeilijkheden en die zijn er dan ook genoeg! Voor Venom en Spider-Man althans, want die moeten hun hatelijke gevoelens die ze voor elkaar koesteren opzij zetten om 'vijf buitenaardse symbioten ervan te weerhouden zich aan hun gastheerlichamen te hechten en verschrikking over de wereld te verspreiden'. Je begrijpt natuurlijk dat die laatste zin rechtstreeks uit de handleiding is overgenomen want ik begreep er echt helemaal niks van, ook niet na vijftien keer lezen...









TJA...

Over niet begrijpen gesproken, moet je dit horen: Venom is uit de bunkers van de Life Foundation ontsnapt maar moet er terugkeren om te voorkomen dat de vijf symbiont-zaden, die uit het lichaam van zijn 'andere ik' verwijderd zijn, zich verbinden met barbaarse gastheer-soldaten, zodat de Life Foundation ze tegen de mensheid kan gebruiken. Waaaaaat!? Nou ja, de clou is in ieder geval dat hij lijdt aan 'scheidings-angst' (separation anxiety) voor het verlies van zijn 'kinderen', maar hij vindt dat hij ze moet vernietigen voordat er weer zo iemand als Carnage uitgebroed wordt. Kijk, da's nou leuk van Venom. Het lijkt een norse gast maar onder al dat gesymbioot is het toch een toffe peer, or something...

WERK GENOEG

Venom begrijpt er al net zo weinig van als ik, dus vraagt hij tegen zijn gevoel in de hulp van Spider-Man. Samen banen ze zich een weg van de moderne metropool New York naar de zwaar bewaakte bunkers van de Life Foundation. Die weg wordt versperd door levensgevaarlijke symbioten (heb je ze weer), huursoldaten, de gevreesde paramilitaire groep van vijf mannen bekend als de Jury, langharige blondines met een overdosis steroïden en een hele reeks high-tech robots. Plenty te doen dus! Op naar de Big Apple!!

SYMPATHIEKE SPIN

Ondanks al dat gelul over samenwerking krijg ik toch een domper te verwerken als ik het spel opstart. Ik moet namelijk kiezen tussen Venom en Spider-Man omdat ik maar in m'n uppie speel. Alleen als je voor de twee-speler optie gaat, krijg je de mogelijkheid om beide superhelden te gebruiken. Na enige twijfel koos ik voor Spider-Man, omdat hij nou eenmaal sympathieker overkomt (geen scheldbrieven hierover a.u.b. want het is een kwestie van persoonlijk voorkeur). Het eerste level speelt zich dus af in New York. De stad wemelt natuurlijk van de schurken en misdadigers maar die zijn niet erg moeilijk te verslaan. Als het er niet zo veel waren tenminste! Gelukkig handelen de meeste volgens een duidelijk patroon dus na een paar keer heb je wel door dat de man met de lange jas gaat schieten als hij naar zijn jas grijpt en dat de idioot in zijn korte broek eerst zijn kracht verzamelt voordat hij naar je keel springt.



Don't mess with the Powerbabes!

MOVES

De moves van Spider-Man en Venom zijn vrijwel gelijk. Behalve het bekende lopen, springen, rennen, webslingeren en muurkruipen kunnen ze een aardig robbertje straatvechten en met een web vijanden naar zich toe trekken om ze vervolgens bij hun keelgat de lucht in te tillen. Eenmaal met de voetjes van de grond bieden de vijanden weinig weerstand en laten ze zich braaf afmatten om vervolgens weggeslingerd te worden (bij voorkeur tegen het gezicht van een mede-slechterik). Aardige verrassing is overigens dat onder andere Captain America en Ghost Rider zo nu en dan een gastrol hebben door op benauwde momenten een helpende hand te bieden. Het web is ook te gebruiken als schild of als projectiel (als je iemand raakt wordt hij/zij tijdelijk gevangen in kleverige draden en vormt dan een aardige boksbal). Iedereen kent de acrobatische eigenschappen van Spider-Man, maar ook Venom kan prachtige salto's maken, eventueel gevolgd door een stevige high-kick.

PAMELA!

Als je deze moves in de vingers hebt is het niet zo moeilijk de New Yorkse straten te ontdoen van criminele mannen en vrouwen. Voor het gemak vormen ze groepjes en telkens als je zo'n groepje in het stof hebt laten bijten mag je een paar meter verder lopen, waar het volgende groepje je opwacht. Na zo'n tien van deze groepjes zie je een groot hart (energie Powerup). Met zo'n groot hart ben je blijkbaar populair bij de vrouwen want meteen duiken er drie blonde Pamela's op die mij als hun ideale worstelpartner zien. Tja, goede dingen duren niet lang en al snel liggen de gespierde babes moe maar voldaan over de grond verspreid. Grote fout blijkbaar, want een grote gele robot sist nijdig stoom uit zijn gewrichten! Hij stelt zich voor als eindbaas Digger en laat zijn kracht zien door zo hard op de grond te meppen dat Spider-Man op zijn stuitje dondert en zich pijn doet. Eenmaal bijgekomen van de schrik biedt deze blaaskaak overigens nog minder tegenstand dan het trio blondines en mag Spider-Man al snel schermvullend triomfantelijke poses aannemen terwijl in grote neonletters schittert: 'Stage Complete'.

POWER TIP



Als je vijanden oppakt, geef ze dan eerst een paar tikken voordat je ze wegslingert. Op die manier zijn ze namelijk veel sneller uitgeteld en komen ze niet meer terug.

POWER TIP

Het eerste extra leven krijg je al voordat je de eerste vijand ziet: loop als het spel begint naar het uiterste hoekje linksboven en druk op de Y-Knop. Je komt in een geheime kamer waar je, na het verslaan van enkele vijanden, een extra leven krijgt!

Effe kijken of ie kan zwemmen.

Wat voor vis heb ik nu gevangen?

Gevangen in kleverige Spidey draden.

POWER TIP

Klim bij eindbaas Digger voor de grap eens via de muur naar boven. Je vindt daar een handige energie Powerup!

Hihi! Niet kietelen.

Venom grijpt blondine bij de keel.

RAPPORT

GRAPHICS	8⁵
GELUID	7⁵
ORIGINALITEIT	6⁰
SPEELBAARHEID	8⁰

- ▲ Zeer geschikt voor twee spelers
- ▲ Toffe Marvel Comics graphics
- ▼ Antieke platformspel-formule
- ▼ Voorspelbare vijanden

SNES
Prijs: ƒ 139.50 Bfr. ca. 2520
Fabrikant: Acclaim
Importeur: Dimension Plus
Tel.050-3129818



Separation Anxiety is natuurlijk verplichte kastvulling voor alle Marvel Comics verslaafden. Helaas biedt het spel zelf weinig meer dan een ouderwets platform met voorspelbare tegenstanders. Niettemin kunnen Spider-Man en Venom je aardig wat uurtjes vermaken door de moeilijkheidsgraad van het 13 levels grote spel.

Separation ANXIETY



Sofia is de SM-koningin.



Run Go is klaar voor een homerun.

POWER TIP



Schimmenspel van Mondo en Fo.



Kayin houdt niet van pofbroekjes.

Een half jaar na de release van Toshinden is deze one on one slice'em up nog steeds het tofste samurai zwaardvechtspel op de markt. Niet gestoord door deze monopolie-positie lanceert Takara in de loop van april al deel twee in deze saga.

CONNECTIES

Vol verwachting klopte mijn hart toen ik, nog voor de arcade-bezoeker, Toshinden 2 in mijn handen kreeg. Rechtstreeks uit Japan naar het Power Unlimited hoofdkwartier. Ja jochie wij hebben de juiste connecties. Eén telefoontje van Don Ammerlaan naar het land van de rijzende zon en binnen vierentwintig uur ligt het spel en een aantal vingertoppen van de iets vertraagde fietskoerier op zijn bureau. Onze vrienden van Takara maken geen grappen.

HAKKUH

Toshinden behoort samen met Tekken momenteel nog steeds tot mijn grote favoriet op het gebied van vechtspelen. Lekker hakkuh is bij Toshinden het motto. Het spel combineert de scherpzinnige techniek van Virtua Fighter met de mystiek en magie van Samurai Shodown.
Net als Virtua Fighter speelt het gevecht zich af op een platform. Je wint niet alleen door al het leven uit je tegenstander te slaan maar ook door hem of haar van het platform af te krijgen. Uiteraard kan dit ook jou overkomen dus wees op je hoede wanneer je je aan de rand van de afgrond begeeft.

DE VECHT

Het verhaal is inmiddels zo oud als de snor van Super Mario. Je kruipt in de huid van één van de elf vechtkunstenaars die allemaal over hun eigen specialiteit beschikken. De oude garde bestond uit acht personages. Voor deel twee heeft Takara nog drie nieuwe uit de mouw geschud.



Mijn persoonlijke favoriet is natuurlijk weer de oudste van het stel. Zoals bekend heb ik een zwak voor bejaarde moordenaars.



***SHO** is een senior Samourai met Freddy Krueger handschoenen. Klein snel en slagvaardig.*



***CYNDI** ziet er onschuldig uit maar dit meisje brengt lelijke wonden toe met haar keukenmessen set.*

***RUN GO** is een beer van een vent die bewapend is met een gigantische massief granieten knuppel.*



***EIJI EN KAVIN** zijn zeer waarschijnlijk broertjes. Deze twee dappere jonge mannen zijn beiden bewapend met samourai zwaarden en vechten als leeuwen.*



*De ridder **DUKE** heeft een groot zwaard maar is naar mijn mening een beetje oubollig in zijn vechtstijl.*

TOSHI



Chaos gaat een shashlik-pennetje rijgen.

EEN MUST

Toshinden 2 is net als Mortal Kombat 2 of als Virtua Fighter 2 een aanvulling op numero uno. Nieuwe characters, een flinke dosis nieuwe moves en prachtige nieuwe locaties. Een must voor iedere aardbewoner en zeker voor iedere PU-lezer.

Allemaal leuk en aardig, hoor ik je denken maar dat schrijft die Kees Kaaskop iedere maand over een ander spel. De hamvraag is natuurlijk; Wat heb jij aan Toshinden 2 als je 1 net hebt aangeschaft. Is deze nu echt nog beter dan z'n voorganger?

Voor een mazzelpik als ondergetekende, die geen cent uitgeeft aan computerspelletjes maar wel dik betaald krijgt om ze te spelen, maakt dat natuurlijk geen ene hol uit. Dus waarom zou je mij geloven? Wel het antwoord is simpel: omdat ik er verstand van heb!

Toshinden S

Zij die in het bezit zijn van een Sega Saturn en de semi-illegale internationale converter, kunnen nu al thuis Toshinden S spelen.

'S' is niet het officiële vervolg op Toshinden 1 of een voorproefje van Toshinden 2. Het is eigenlijk doodgewoon de eerste versie met een paar upgrades.

De belangrijkste veranderingen zitten in de eerste paar seconden van het spel. Bij Toshinden S word je dan lekker gemaakt met een prachtig geanimeerde sequence waarin alle acht characters aan je worden voorgesteld. In deze introductie vang je ook een glimp op van de verscholen bonus vechtersbaas.... Deze knakker krijg je alleen als tegenstander wanneer je in het level hard zonder continues het spel uitspeelt.

Ook is het middels een code mogelijk om in het metalen harnas van de eindbaas Dural te kruipen. Wat er verder nog voor apen uit de mouw komen weet ik niet. De versie die ik tot mijn beschikking had was alleen bedoeld voor de Japanse markt en het kan best dat er voor de Europese versie (die ƒ 139,50 gaat kosten) nog het één en ander wordt toegevoegd.

Ook Toshinden S is meer dan sappig. Wat zeg ik, je gaat er spontaan van kwijlen.

KEES

RAPPORT

GRAPHICS	9⁸
GELUID	9⁶
ORIGINALITEIT	9³
SPEELBAARHEID	9⁹

▲ Nieuwe characters

▲ Nieuwe moves

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 169,50 Bfr. ca. 3050
Fabrikant: Takara
Importeur: Dimension Plus
Tel.050-3129818



Joy Joy. Wat een heerlijkheid. Vechten in Toshinden 2 is een hemelse ervaring. Alsof je over de wolken huppelt met vlijmscherpe schaatsen aan je voeten. Fiedeldiedeldoe en chop chop daar rolt weer een kop. Nieuwe characters, nieuwe moves en een simpelweg perfect beeld en geluid. Het ultieme spel voor de huis, tuin en keuken-Shogun.

KEES



Tracy en Sofia zijn niet bij elkaar op theebezoek.

JASSEN

Niet echt iemand waarmee je MONDO zo je wilt gaan. Deze knul is namelijk met al zijn boeddhistische filosofieën en vooral zijn meterslange speer een meer dan gevaarlijke tegenstander.





De absolute favoriet van veel van mijn duistere vrienden is **SOFIA**. Een dame die inspeelt op de huidige fetish rage. Geheel gehuld in zwart leer en gewapend met een zweep brengt zij het sado masochisme in de praktijk.

In Toshinden 2 is een aantal nieuwe vechtjassen toegevoegd aan het arsenaal. **CHAM**, de eindbaas uit Toshinden 1 is een stukje menselijker gemaakt en kan je nu zonder allerlei moeilijke codes gewoon kiezen.





Een andere nieuweling is **CHAOS**. Hij vecht met twee gigantische zeisen en maakt wilde sprongen die alleen een geestelijk ontspoord persoon kan maken.

De jongedame **TRACY** is waarschijnlijk het oudere zusje van Ellis. Zij is even lenig en bewapend met twee wapenstokken. Een heavy bitch.



Inmiddels heb ik twee verborgen characters ontdekt. **URANUS** een engelachtig figuur die met haar gigantische witte vleugels jou een stap dichter bij god brengt en **MASTER**, een man noch vrouw wiens naam natuurlijk boekdelen spreekt.

NDEN 2

Dit is een oproep aan alle muziekliefhebbers. De vrije wereld wordt bedreigd door de New Order Nation. Deze organisatie wil een nieuwe wereldorde vestigen om vervolgens alle fun te verbieden. Het is aan jou om dit te voorkomen. Welkom bij Revolution X.

REVOLUTION X REVOLUTION X

AEROSMITH

Als Helga, de baas van NON (New Order Nation) haar zin krijgt, is er in de nieuwe wereld geen plaats meer voor tijdschriften, muziek, TV en last but not least, videogames. Jij maakt deel uit van de laatste groep vrije jongeren en als je je geroepen voelt mag je afreizen naar Los Angeles. Want daar, in club X treedt niemand minder op dan Aerosmith. Je weet wel, dat stelletje ouwe hippies met die lekkere wijven in hun videoclips.

SPACE-MARINES

Als je net het ritme te pakken hebt, wordt het podium bestormd door een bende zwaar bewapende spacemarines. Nu is het normaal gesproken altijd wel een zootje bij die hard-rock concerten, maar in club X loopt het echt de spuigaten uit. Je irriteert je flink omdat het concert plotseling gestaakt is en bovendien realiseer je dat die gasten die het podium net in een slagveld veranderd hebben, vast ook iets te maken hebben met de NON. Je weet dat NON niet alleen de wereldvrede bedreigt, maar, en dat is nog veel erger, dat ze videogames willen verbieden! Je bedenkt je dus niet verder en stormt richting podium. Erg lastig want je moet je door een kolossale mensenmassa heen worstelen.



Shoot the babes!



De spacemarines hebben dekking gevonden.

Als je het podium bereikt, moet je eerst over een stapel kapotgeschoten security-guards klimmen. Je ziet nog net dat alle bandleden van Aerosmith aan hun haren van het podium gesleept worden. Je beklimt het podium om de bende te volgen, want je wil natuurlijk je idolen bevrijden.

VIDEO

Om niet met lege handen het NON-leger te hoeven bestrijden, pak je een achtergebleven plasma-gun van het podium en spoed je je backstage. Je volgt de wierrookgeuren naar de kleedkamer. De deur staat open dus je loopt naar binnen. Er is niemand aanwezig, maar je ziet dat de aanwezige videorecorder op record staat en na enig speuren ontdek je een camera met een rood lampje. Je bedenkt je geen moment en spoelt de videorecorder terug en drukt op play. Je ziet



Aerosmith speelt alsof er niets aan de hand is.



Die groene slijmbal vraagt erom!

hoe de space-marines de kleedkamer binnenstormen en hoe ze met el-[illegible] overleggen waar ze de bandleden [illegible] naar [illegible] men. [illegible] er nog een andere hogere macht die je gunstig gezind is, want nadat je jezelf de [illegible] binnenkomen op de TV, verschijnt er een instructiescherm. Het is jouw missie om Aerosmith te bevrijden en ondertussen korte metten te maken met de handlangers van Helga. Je mag zelf kiezen met welke stage je begint. [illegible]

[illegible] met een [illegible] enkel-[illegible] view. Zeg maar, zoals Doom. Er zijn, behalve de D-pad op de PlayStation controller, maar twee knoppen die je nodig hebt. Op het scherm zie je een schietkruis dat je bestuurt met de D-pad. De andere twee knoppen gebruik je om te vuren. Een voor gewoon vuur (plasma rays, snelvuur) en de andere om discs af te schieten. Want Music is the Weapon! Standaard krijg je een stuk of vijftig CD-[illegible] mee en als die op zijn, kun je nieuwe bemachtigen door op objecten te schieten als dozen, [illegible] netjes en stukken muur. Soms verschijnen dan de felbegeerde siliconenschijfjes. Nog een keer erop schieten en je voegt de discs bij je munitievoorraad.



Kies je eigen noodlot.



De discs vliegen om je oren.

BABES BEVRIJDEN

De vijanden, die ik eerder voor het gemak maar space-marines noemde, zijn als volgt onder te verdelen: je hebt NON-boys, Berzerkers, Everdrones, NON-natives en Mammy's. Behalve dat je moet oppassen voor deze bad guys loert er nog een ander gevaar: reprogramming en je kan je vast wel voorstellen wat het inhoud als je daaraan onderworpen wordt. Maar er is een lichtpuntje. Behalve dat de NON popsterren ontvoert, gijzelen ze ook graag lekkere wijven. Je kan bonussen scoren door de babes te bevrijden.

TAAI

De vijanden zijn talrijk en met name de eindbazen zijn bijzonder taai om te killen. De eerste is een gepantserde gevechtshelikopter. Dit gewiekte stalen insect kostte Dre en mij in dual player-mode ongeveer een half uur om uit te schakelen. Gelukkig blijft je plasmagun vuren als je de knop ingedrukt houdt, zodat Dre koffie kon gaan halen, terwijl ik de status van de chopper in de gaten hield. Uiteindelijk stortte hij neer, maar tot op de dag van vandaag weten we niet of we Aerosmith tegelijkertijd om zeep hielpen.



De 'reprogramm-truck' schakel je niet zo maar eventjes uit.

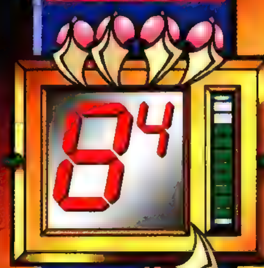
DOPE!

Kun je je nog herinneren dat er een discussie gaande was over of bloed wel of niet mocht? Vast niet want die discussie werd een paar generaties geleden gevoerd. In elk geval, bloed mag weer en dat is in Revolution X goed te merken. Het spel zit verder ook goed in elkaar. Soms beweeg je je zijwaarts scrollend, soms gewoon vooruit de diepte in. De vijanden komen constant van alle kanten op je af en de goodies, in de vorm van gouden en platina CD's, liggen voor het oprapen. Een speciale vermelding verdient nog de muziek. Hoe kan het ook anders bij een spel waar Aerosmith ontvoerd wordt: de muziek is van... Aerosmith. Lekker hard en ruig om je precies het killergevoel te geven dat je nodig hebt om met Helga en haar New Order Nation af te rekenen. Wat een dope spel!



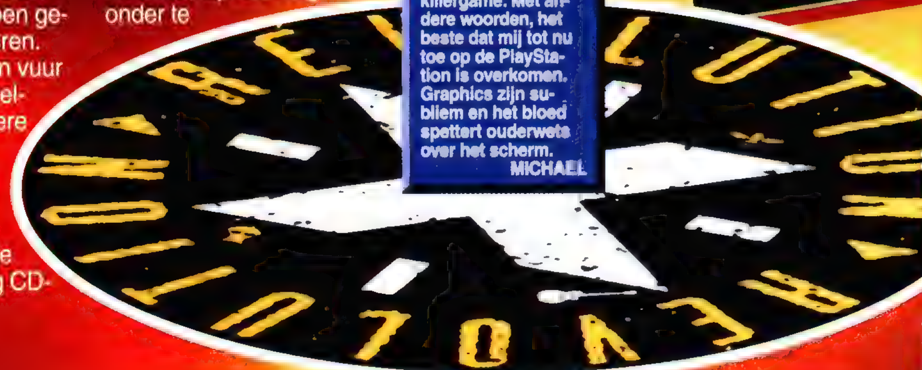
Bloed
Babes
Rock & Roll
Niet te sparen

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2150
Fabrikant: Sony/Midway
Distributeur: Columbia Tristar
Tel.035-6250720



Revolution X is een killergame. Met andere woorden, het beste dat mij tot nu toe op de PlayStation is overkomen. Graphics zijn subliem en het bloed spettert ouderwets over het scherm.
MICHAEL


Denk je even rustig te pissen.



POWER TIP
Schiet op de babes om ze van hun boeien te verlossen.

P.T.O. II

Pacific Theater of Operations

RAPPORT

GRAPHICS	7^3
GELUID	7^0
ORIGINALITEIT	6^4
SPEELBAARHEID	6^3

▲ Gefaseerd oorlogsgeweld
▲ Diplomatie speelt een rol
▼ Langdradig
▼ Niet erg origineel

SNES
Prijs: ƒ 169,- Bfr. ca. 3060
Fabrikant: Koei
Importeur: Future Zone
Tel.010-4369350

6^8

Software ontwikkelaar Koei is goed in het maken van tactische games die een bijna ongelimiteerde houdbaarheid hebben (denk ook aan Rise of the Phoenix). PTO II is onderhoudend, maar alleen voor (de intelligentere) geduldige gamers die geen genoeg kunnen krijgen van oorlogje spelen.
THOMAS

Na al dat oorlogsgeweld in het voormalige Joegoslavië en niet te vergeten het fascinerende optreden van de Geallieerden tijdens Desert Storm is het tijd om weer even terug te blikken naar WO II. Hoe ging dat er daar ook al weer aan toe?

RERUN

Je zou haast vergeten dat er deze eeuw nog zoiets heeft gewoed als de Tweede Wereldoorlog. De generatie die deze oorlog bewust heeft meegemaakt wordt qua aantal steeds kleiner en de oorlogen die nu in alle hevigheid over de hele wereld gevoerd worden, krijgen onze volle aandacht. Gelukkig wordt onze generatie in ieder geval een paar keer per jaar herinnerd aan de verschrikkingen van ruim vijftig jaar geleden. Van dit soort ervaringen moet men nu eenmaal leren, nietwaar?
Wie in een meer praktische zin herinnerd wil worden aan hoe het er allemaal aan toeging tijdens de Tweede Wereldoorlog moet PTO II kopen en er eens even goed voor gaan zitten.

PACIFIC WAR

Bij PTO II wordt je natuurlijk niet beziggehouden met de holocaust en andere verschrikkingen van de Duitse bezetter. Dit was een Europese aangelegenheid en de producenten van games concentreren zich natuurlijk liever op de grote afzetmarkten in de VS en Japan. Daarom is dit spel alleen maar toegespitst op de gebeurtenissen die plaatsvonden tijdens WO II in de Pacific.
Het is een Marine spel waarbij tactiek een belangrijk uitgangspunt is. Na de verrassingsaanval op Pearl Harbour, waarbij de Japanners een groot deel van de Pacific-fleet van de Amerikanen uitschakelden, barstte de oorlog in dit gebied los. De Japanners waren al geruime tijd op zoek naar gebiedsuitbreiding en hadden daarbij ook hun oog laten vallen op landen in Zuidoost Azië. De enige manier om dit plan uit te kunnen voeren was door de VS per verrassing vleugellam te maken: het begin van PTO II.

WIE O WIE?

PTO II bestaat uit drie campagnes en zeven kortere scenario's. De campagnes en scenario's kunnen chronologisch vanaf 26 november 1941: 'The Brink of War' tot en met het einde van de oorlog in de Pacific op 19 februari 1945: 'The Final Days' gespeeld worden. Maar de speler kan ook willekeurig een campagne of scenario kiezen.
Een campagne wordt succesvol afgesloten op het moment dat of de hoofdstad van de vijand veroverd wordt, of de produktiviteit van de vijand tot nul wordt teruggebracht, of de eigen produktiviteit boven de 1800 eenheden uitstijgt.
Scenario's worden succesvol afgerond op het moment dat het door de speler gekozen doel binnen de tijdlimiet wordt behaald.
Speel je het spel als de VS en leid je hun mariniers, vloten en luchtmacht naar de overwinning of speel je liever een Japanse admiraal die het bevel geeft tot de beruchte kamikaze aanvallen op de Amerikaanse schepen? It's your call...

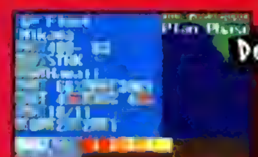
POWER TIP
Ik raad aan om de battle-animaties achterwege te laten.

Move fase, Plan fase en Battle fase; dat is de werkwijze.

The Day of Infamy:	12/ 8/41
The Brink of War:	11/26/41
Counter Offensive:	5/27/42
Approaching V-Day:	3/31/44
Southern Operation:	12/ 9/41
Battle of Midway:	6/ 4/42
U.S.-Australia Plan:	8/ 7/42
Operation A-GO:	5/ 3/44
Battle at Leyte:	10/18/44
The Final Days:	2/19/45

Please select a scenario.
Yellow: Campaign scenarios

Dit zijn de scenario's en campagnes waar je uit kan kiezen.


De vloten 3, 4 en 5 worden in stelling gebracht.


Dit zijn de schepen die vernietigd moeten worden.



Direct hit.



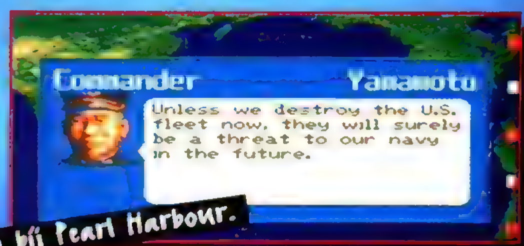
Bulls eye!



Een aardig resultaat.

De Prime Minister is tevreden.





Het begin van de slag bij Pearl Harbour.

SECRET of the Stars

Het succes van RPG's is bij ons altijd achtergebleven bij de ongelooflijke waardering voor dit genre in Japan. RPG was en is daar zelfs de grootste markt. Zal dit verschil in de nabije toekomst worden gladgestreken?



Dr. Darí heeft het op Ray voorzien.


Likado is een mooi dorpje.

POWER TIP
Neem genoeg broden of plum-plums mee op reis.



Wegwezen eikelige egels.



Dit skeletje heeft z'n langste tijd gehad.



Ray laat een van z'n toverkunsten zien.



Het lijkt tijd voor Ray om z'n snor te drukken.

KLASSIEK

Er moet, als we het hebben over roll playing games, een verschil gemaakt worden tussen de klassieke vorm uit Japan en de aangepaste games uit het Westen. De klassieke RPG's kun je het best beschouwen als zogenaamde 'interactieve romans'. De games worden gespeeld vanuit de derde persoon en het traject dat door de speler moet worden afgelegd ligt al vast. Hij krijgt, veel meer dan in de RPG's die wij gewend zijn, te maken met allerlei liefdesavonturen, ziekten en vriendschappen die hij op moet bouwen met de andere karakters die in het spel voorkomen. Urenlange gevechtssituaties worden verweven met moed, durf, dilemma's en veel tovenarij.
De RPG's die vooral in het Westen gespeeld worden, zijn veel meer op actie gericht. Zelda bijvoorbeeld, een van de eerste succesvolle RPG's in Europa en de VS, zit boordevol korte vechtsimulaties en is vlot te spelen. Ook voor de minder geduldigen onder ons.

STUKJE TAART

Toch worden de verschillen tussen de twee categorieën RPG's steeds kleiner. Secret of Evermore bijvoorbeeld, is gebaseerd op Secret of Mana en een RPG volgens de Japanse tradities. Het enige verschil is dat in plaats van de Oosterse gebruiken en wijsheden nu de Amerikaanse cultuur als uitgangspunt gebruikt wordt.
Zelfs in Europa (Engeland) zijn software ontwikkelaars nu bezig met Europese releases van klassieke RPG's. Ik hoop dat wij binnenkort ook eens van die traditionele RPG-taart mogen proeven.
Tot die tijd moeten we ons hier nog tegoed doen aan western-like leftovers zoals Secret of the Stars.

VERSLAVEND

Secret of the Stars is zo'n duidelijk voorbeeld van dertien in een dozijn. Alle RPG's die mij de laatste tijd onder ogen zijn gekomen, lijken wat betreft de gameplay verschrikkelijk veel op elkaar. De verhalen zijn vrijwel hetzelfde (het boze monster verslaan) en de gevechten die geleverd moeten worden blinken uit in saaiheid. 'Vind een paar vrienden en begin je opdracht die alleen jij kan uitvoeren. You're the chosen one!'
En, oh ja, de hoofdkarakters zijn bij voorbaat wezen die hun ouders hebben verloren in de strijd die jaren geleden tegen diezelfde monsters werd gevoerd.

VERSLAVEND

In Secret of the Stars wordt de hoofdrol vertolkt door Ray, een kind dat opgeleid moet worden tot agutallion (whatever that may be...). Alleen een agutallion zal in staat zijn om de grote kwade Homncruse verslaan! 'Ga heen en start de training. Maar pas op! Je bent nog maar een kind en je zal de hulp van de reizende Kustera's goed kunnen gebruiken. Je vindt een van hen in het plaatsje Likado. Hij zal je via het Noordelijke gebergte en de Jeep vulkaan verder helpen naar het land van Old Hill. Daar zullen de trainingen beginnen!'
De verhaallijn ligt voor de hand maar ik moet toegeven dat Secret of the Stars, net als zijn broertjes en zusjes, een verslavende uitwerking heeft.

RAPPORT

GRAPHICS	5^4
GELUID	4^3
ORIGINALITEIT	2^2
SPEELBAARHEID	8^8

- Slappe graphics
- Slappe tegenstanders

SNES
Prijs: ƒ 149,50 Bfr. ca. 2700
Fabrikant: Tecmo
Importeur: Dimension Plus
Tel.050-3129818



Dertien in een dozijn, dat is de juiste interpretatie van Secret of the Stars. Maar dat neemt niet weg dat, hoe saai die RPG's zo nu en dan ook mogen lijken, de verslavende werking ervan niet te ontkennen valt.
THOMAS

De titel klinkt echt goed, maar dat wil nog niet zeggen dat het spel het ook is. Lees maar.

Alien VIRUS

RAPPORT

GRAPHICS	7°
GELUID	6°
ORIGINALITEIT	5°
SPEELBAARHEID	5°

- ▲ Draait op een 286
- ▼ Weinig actie
- ▼ [illegible]
- ▼ Bewegingloos

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 69,95 Bfr. ca. 1260
Systeemeisen: 386 DX 40, 4 MB RAM, 21 MB schijfruimte, SVGA, Double speed CD-ROM, muis, geluidskaart
Fabrikant: Funsoft
Distributeur: Homesoft
Tel.023-5311241

5⁷

Leuk geprobeerd jongens en meisjes, maar geef mijn portie maar aan Fikkie. Heeft die ook nog iets om op te kauwen.

LAURA

ZOEK & VIND

Eens had je een heeeeel lief vriendinnetje op ruimtestation Zeus. Maar nu is ze verdwenen, samen met alle anderen die daar werkten. Als Joshua Stone, boogschutter, probeer je uit te vinden wat er aan de hand is.
Via een asteroïde zijn er aliens binnengedrongen in het ruimtestation. Gelukkig kom je te weten dat een aantal mensen gevlucht is. Je hoopt natuurlijk dat je vriendinnetje Cara daar ook bijzit. Maar zeker weten doe je het niet. Dus staat Joshua maar een ding te doen en dat is op onderzoek gaan.

WIJS & KLIK

Dit onderzoek doe je door te klikken met je muis op de dingen die je tegenkomt. Dit spel is dus wat ze noemen een Wijs & Klik adventure.
Zo'n Wijs & Klik adventure levert helaas in dit geval nogal wat beperkingen op die het spel vrij saai en irritant om te spelen maken. Het minst aantrekkelijke van dit spel is dat je niet kunt lopen om dingen te onderzoeken. Doordat je niet kunt bewegen zie je soms dingen over het hoofd, ook al doordat de teksten die objecten aangeven onderaan het speelscherm verschijnen; het is lastig om geconcentreerd naar een plaatje te kijken en tegelijkertijd op de belangrijke teksten te letten. Dit had veel makkelijker opgelost kunnen worden door de namen van de objecten in beeld te laten verschijnen naast het object, zoals bijvoorbeeld in de Alone in the Dark games.

ZOEK JEZELF

De manier van bewegen van de ene kamer naar de andere is al even vervelend. Zodra er op het tekstbalkje iets staat als 'go to room', klik je en je staat meteen in de volgende kamer. Vandaar uit moet je dan weer met de cursor door de kamer bewegen om te zien of er iets te klikken valt. Dat is jammer, het is veel leuker om ergens heen te lopen of in ieder geval een stukje van 'jezelf' te zien als je aan het spelen bent.
Nog zoiets doms: de tegenspelers waarmee je kunt praten zeggen niets. Ja, hun antwoord verschijnt in beeld maar that's it. De koppen van de 'praters' maken alleen wat hoofdbewegingen om te suggereren dat er gesproken wordt.

ZUCHT

Het synthesizer muziekje dat het spel begeleidt is daarentegen toch weer heel aardig.


Robotje.


Cockpitje.


Gangetje.

POWER TIP

Laat je niet verleiden door de [illegible] tijd.


Nog een robotje.


Lijkje.

De achtergrond geluiden ook, zo kun je in de decompressiekamer een soort zuchten horen waarbij je het gevoel krijgt dat er aan de andere kant een gigantisch grote alien op je zit te wachten.
Ook de puzzels zijn beslist oké. Makkelijke en moeilijke puzzels worden goed afgewisseld. Maar deze drie goede dingen wegen niet op tegen de veel grotere nadelen.

CONGO

Descent Into Congo

King Congo.

FILMBOEK-VIDEOCD-SERIE

Het spel Congo hoort natuurlijk bij de film Congo die hoort bij het boek Congo, en zoals gewoonlijk zijn we niet geïnteresseerd in produkten met dezelfde naam die niet speelbaar zijn om de simpele reden dat het geen games zijn. We gaan het dus in principe alleen hebben over het spel, en niet over de film, het boek, de CD, de video, de mini-serie of whatever. Laat dat bij deze duidelijk zijn.

RIP SOME MORE

Hoewel het adventure Congo zich, blijkens het gebruik van de oude naam, afspeelt ergens vóór de jaren 60, is de held van dit verhaal (een blanke dief die diamanten uit de Congo-grond komt stelen) voorzien van de modernste computers, scanners en communicatiemogelijkheden. Een vreemd begin dus, dat eigenlijk pas duidelijk wordt als je weet dat ergens in de rij van Congo-produkten de naam van Michael Crighton opduikt, die eerder met Jurassic Park liet zien hoe je grof geld kunt verdienen door vakkundig een historisch gegeven te verkrachten. Maar we dwalen af.

GOGGLES

De situatie is als volgt. Ontdekkingsreiziger en freelance diamantendief B. Livingstoned leidt samen met B. Stunley een tweemans-expeditie door de speljungle en stuit onmiddellijk op een probleem: water. Waar hij ook heen klikt, telkens wordt hij gedwongen halt te houden aan de waterkant. Livingstoned staat tot z'n strot in het water en roept woedend uit: "I'm lost." Stunley merkt droogjes op: "Dat is ook de bedoeling van dit spel, doctor, dat je vast zit en een oplossing moet vinden." Livingstoned, half hysterisch: "Water, water, water! Ik kom steeds bij dat schijtwater (sorry Andreas). Ik wil een boot!" Plotseling, na wat willekeurig geklik komt er een rubberboot aanzetten en krijgt Livingstoned Virtual Reality Boat Goggles voor z'n netvlies. Zijn humeur slaat om. "What's with the goggles babe? Hey, die boot is best wel tof. Aanwijzen waar je heen wilt varen, en de boot dobbert er op een fraaie manier..." splash!



Ook in de Congo hebben ze toffe notebooks.



Altijd weer die groene rotplanten!

SUDDEN DITCH

Boot gebotst, Livingstoned voor de tigste keer die dag zeiknat en alleen Stunley in de buurt om op af te reageren. "Alweer dat &%$#@! water! Wat is dit, een oerwoud of een zee?" Stunley weet het ook even niet meer en roept flink: "Let's try that again, doctor." De doctor laat zich niet kennen en staat even later inderdaad aan de overkant van het water, vlak voor een diepe afgrond. "I must be the red blip." Stunley vraagt zich af of Livingstoned het nu helemaal kwijt is, maar opgelucht merkt hij dat het de computer is die aan het praatjes maken is. "Alles goed in het woudwater, doctor Livingstoned?" "Stop bugging me! Blablabla, gaan we weer." Hoe het de doctor verder is vergaan, staat in de geschiedenisboeken.



Naar binnen? Ga voor...

POWER TIP

Ik wil m'n water terug!

RAPPORT

GRAPHICS	7°
GELUID	7°
ORIGINALITEIT	5°
SPEELBAARHEID	6⁵

▲ Virtual Reality Boat Goggles
▲ Mysterieus
▼ Het bekende werk
▼ Verdachte naam

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99.50 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: 486-66, 8 meg RAM, 1 meg schijfruimte, Double speed CD-speler, geluidskaart, muis.
Fabrikant: Viacom New Media
Distributeur: CIC International
Tel.0348-410576

6⁴

Spot goes to Ho

De spellenmakers lazen vol jaloezie mijn verslag 'Bjørn goes to Hollywood' zo'n twee jaar geleden in de Power Unlimited. Wat Bjørn kan, kunnen wij ook moeten ze gedacht hebben.

PEPSI-UP

Wie wel eens een 7-Up fles heeft gezien, moet zijn opgevallen dat er zo'n rode punt in het logo verwerkt is. Met de geboorte van Power Unlimited in juli 1993 kwam ook die punt tot leven, kreeg armpjes en beentjes, een voor die tijd erg hippe zonnebril en een naam. Juist: Spot. Als collega van Fido Dido moest het mannetje de doorzichtige frisdrank promoten onder een grote schare gamers. Prima deal lijkt me! Voor het splinternieuwe avontuur van Spot pak ik dan ook een ijskoud blikje Pepsi uit de koelkast en waan me in Hollywood. Lights! Camera! Action!

KLUNS SPOT

Als het zo lang duurt voordat er een vervolg op een videogame komt, dan vind ik het altijd de moeite waard om de geschiedenisboeken, ehm, PU's erop na te slaan. In de eerste twee PU's ooit gemaakt, stonden respectievelijk recensies van de Game Boy- en de MegaDrive variant. Ondanks zijn bijnaam 'Cool Spot' maakte het ronde mannetje een slecht debuut en kreeg van de vakkundige criticus (in dit geval Adam) behalve een nieuwe bijnaam (Kluns Spot) een magere 6,5. Adam was duidelijk enthousiaster over de MD-versie. De recensie stond bol van lovende zinnen als 'één van de leukste en creatiefste platformspellen' en 'het hele spel door boeiend met zijn grappen en grollen' en onderaan de pagina prijkte een dikke 8,5. Voor de makers van het spel reden genoeg om ook een Master System-versie (over geschiedenis gesproken) te maken en die kreeg van David een 8,2.
Maar genoeg geluld over het verleden! Een 8,5 kon je in 1993 makkelijk krijgen. Spot moet zich wat mij betreft helemaal opnieuw bewijzen, want anno '96 verwacht ik toch heel wat meer.

FRISSE DRANK?

Het eerste dat ze hebben veranderd is de duidelijke verwijzing naar het frisdrankmerk 7-Up. In de hele handleiding is geen enkele aanwijzing te vinden dat Spot afkomstig is van het prik-logo, vandaar dus ook die geschiedenisles in de vorige alineas.
Oké back to business. Spot is dus in Hollywood beland waar hij leert dat er vier verschillende filmgenres zijn. Hij moet van al die filmwerelden de rode punten (heel verwarrend ook 'spots' genaamd) verzamelen om de prijs te winnen van Beste Filmspot. Normaal gesproken win je in de filmindustrie alleen maar een prijs door de voeten (en andere onderdelen) van producenten en andere 'big shots' te kussen maar voor Spot komt er heel wat meer bij kijken.

KRITISCH

In elke filmwereld moet Spot een aantal films uitspelen. Dat kan alleen als Spot genoeg spots heeft verzameld om via de titelrol naar buiten te kunnen. Zijn medespelers zijn van nature erg jaloers en gunnen hem die prijs natuurlijk niet. Voila: dat zijn dus de vijanden. Behalve vijanden zijn er natuurlijk ook andere gevaren maar het grootste gevaar van allemaal vormen de filmcritici. Marty the Movie Madman is je ergste nachtmerrie. Hij wil alle spots voor zichzelf en kan altijd en overal opduiken om obstakels in je weg naar succes te planten. That's it! No more mr. Niceguy!

NIETS VERKLAPPEN

Als je de eerste wereld binnenstapt, kun je kiezen uit een aantal films. Je moet een bepaald percentage van de aanwezige spots in die films verzamelen, afhankelijk van de moeilijkheidsgraad. De eerste drie films gaan over piraten en, hoe kan het ook anders, spelen zich af op een piratenschip waar het wemelt van de, drie keer raden, piraten! De films hebben uiterst creatieve namen: Ship Deck, Ship Hold en Under Water. Om niet te veel van de films te verklappen zal ik niet zeggen waar ze zich afspelen, maar alleen wat er gebeurt. De eerste film, Ship Deck, is een opwarmertje. Op het dek van het schip (shit, nou heb ik het toch verklapt) liggen de spots voor het oprapen. De enige hindernissen worden eigenlijk gevormd door de lobster-piraten, papegaaien, kanonnen en haaien (die zwem-



Alleen de juiste volgorde volgorde doet de vlammen doven.

Tjakaaa! Je voelt niets!

Met special effects kan alles.

S
llywood



POWER TIP

Duw de bloempot op de openhaard! Er verschijnen dan geheime ingangen achter de schilderijen.



men rond in kleine plasjes water op het dek). Als je goed zoekt, kun je extra spots en zelfs extra levens vinden maar verder valt hier weinig te beleven.

In het begin lijkt het spel dus een doorsnee platform: begin bij het begin en loop het uitgezette parcours af terwijl je vijanden ontwijkt en punten verzamelt.
Gelukkig biedt dit spel meer. Dat begint eigenlijk na de eerste eindbaas. Je komt dan in de Horror-wereld. Hier moet je echt alles uitproberen. In het begin van de film 'Pumpkin Castle' moet je bijvoorbeeld een sprong in het onbekend wagen om bij geheime plekken te komen en kun je alleen de openhaard binnengaan door de vijf stenen in de juiste volgorde in te drukken. In de film 'Haunted House' geven drie pilaren een geheime deur bloot, mits je op de juiste plekken duwt. Veel puzzeltjes dus, en hoe verder je komt, hoe meer je moet experimenteren om alle spots te kunnen verzamelen.

Het wordt dus moeilijker naarmate je verder komt. Dat is in elk platformspel natuurlijk zo dus waarom zou ik het moeten vertellen? Nou kijk, dat is om de bediening van Spot. Door de vreemde 3D weergave van het speelveld is het nogal moeilijk om Spot in de juiste richting te sturen. Hij loopt namelijk nooit recht naar links, rechts, boven of onder maar altijd schuin.
Op zich zou dat geen probleem moeten zijn maar de richtingtoets correspondeert niet met de richting die Spot op loopt. Als je bijvoorbeeld de linkse richtingtoets indrukt loopt Spot niet alleen naar links maar ook naar boven. In het begin dacht ik dat dit wel zou wennen maar als je in latere levels belandt, moet je soms snel navigeren op hele dunne plankjes. Een fatale misstap is met deze verwarrende bediening snel gemaakt.

RAPPORT

GRAPHICS	7⁸
GELUID	7⁵
ORIGINALITEIT	7⁵
SPEELBAARHEID	6⁸

- ▼ Verwarrende bediening door 3D graphics

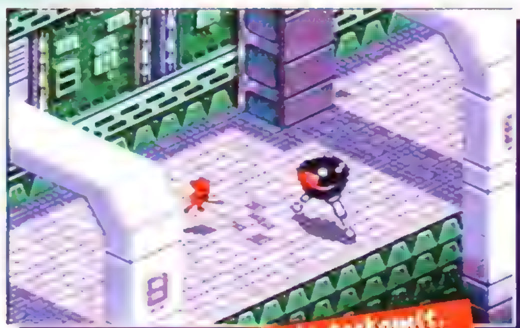
MEGADRIVE
Prijs: ƒ 129,- Blr. ca. 2325
Fabrikant: Virgin
Leverancier: Omega
Tel.030-2416016

74





POWER TIP



Spock, eeeh Spot, in de toekomst.



POWER TIP

Verniel het raam om extra levens of spots te verdienen.



Donkey Spot Country?



Eindbaas Pompoenhoofd blaast stoom af.



De eerste eindbaas ziet er schattig uit maar is het niet.

Cyber

De Duke is deze maand niet de enige in 3D. De superheld uit CyberMage schiet ook flink om zich heen, al is dat wel met aanmerkelijk minder gevoel voor humor.



Had ik maar een dubbelloops.

SHOOT RPG

De combinatie van role playing met schieten in 3D wordt (te) weinig gebruikt. In het verleden was System Shock zo ongeveer het enige spel waarin beide dingen gedaan konden worden, al was duidelijk dat dit subgenre nog lang niet perfect was. Met CyberMage brengt Origin dit type spel in een keer naar het volgende level.

TERUG UIT DE DOOD

De hoofdpersoon van CyberMage gaf onlangs zijn leven om dat van zijn moeder te redden. Als dank heeft een spiritueel wezen genaamd Earth Mother hem uit de dood teruggehaald. Dat schept verplichtingen.
In dit geval mag de ex-dode als wederdienst ene NeCrom opsporen en vernietigen. Deze NeCrom is nadrukkelijk de vertegenwoordiger van het Kwade, in tegenstelling tot Earth Mother, die natuurlijk staat voor het Goede.

REGENPAK?

Om de held bij te staan in zijn welhaast goddelijke missie, krijgt deze de beschikking over een combinatie van vuur- en magische wapens, die op de bekende 3D-manier gebruikt worden; één wapen is altijd beschikbaar (in dit geval een Magische Vuist), de rest moet in de loop van het spel gevonden worden.
Als goodies kun je onder meer een zwaard, een Plasma Gun en een Heavy Blaster vinden, maar ook bijvoorbeeld een scherpe bijl of een aantal handgranaten horen al snel bij het privé-arsenaal, evenals nuttige lekkernijen als Pijngolven, Nova-explosieven en de zogenaamde Regen Packs (Regeneration Packs); de CyberMage versie van het bekende Eerste Hulp Bij Spelongelukkenpakket.

POWER TIP

[illegible]

RIJ HEM KAPOT!

Behalve wapens staan de held ook een paar voertuigen ter beschikking hetgeen zijn leven een stuk makkelijker maakt en ook kan verlengen. Vooral de tank kan wat dat betreft goede diensten bewijzen, maar de luchtwagens en de 'jump jet' mogen er zeer zeker ook zijn.
Alle mogelijkheden die CyberMage biedt (onder meer omhoog- en omlaag kijken, zijwaarts lopen, rijden, vliegen, springen, enzovoort) vereisen wel de nodige toetsenbordfuncties. Het is het handigste om nog voor met het spel te beginnen eerst de toetsenbordinstellingen te veranderen, want de standaardinstellingen zijn niet echt slim gekozen (tenzij je graag vooruit beweegt met 'z', achteruit met 'c', schieten met Enter, enzovoort.)
Ook de manier waarop wapens worden gekozen had wel wat handiger gekund; nu moeten voor elke keuze twee functietoetsen worden ingedrukt, wat er natuurlijk één teveel is.



Screw you too, Clanfuman.



Hee, dat wapen heb ik ook.

NEMEN VOOR LEVEN

Ook zeer belangrijk om te overleven is snelheid; de held krijgt zijn energie namelijk van de doden, in de vorm van een blauwe nevel die opstijgt uit de slachtoffers, maar deze levensenergie verdwijnt al na een paar seconden. Vanaf een veilige afstand iedereen neerschieten is daarom lang niet altijd de beste manier, wat het geheel bij voorbaat een stuk spannender en moeilijker maakt. Ook de vele puzzels die de held moet op-



Knobbelen, de winnaar krijgt de tank.

[illegible] Origin flink bij aan de lange houdbaarheid van het spel. Zelfs de makkelijkste spelstand is daardoor redelijk moeilijk geworden, waardoor beginnende gamers (bestaan die nog?) niet eenvoudig tot de hogere levels van CyberMage zullen doordringen.

MEER IS BETER

Bij het installeren van CyberMage krijgt de speler de keuze uit drie mogelijkheden: een lage-resolutie versie (voor 486 PC's) en twee hoge-resolutie versies voor Pentium PC's. Voor de hoogste kwaliteit graphics is ook nog eens 16 meg RAM vereist, iets wat

Mage

tegenwoordig voor een nieuw spel al vrij gewoon begint te worden. Zoiets is natuurlijk altijd jammer voor de meerderheid die nog altijd hooguit 8 meg RAM paraat heeft, maar CyberMage ziet er in de lage resolutie gelukkig nog redelijk goed uit en is op een 486-66 met een aanvaardbare snelheid te spelen.

LUISTER NIET NAAR BEVELEN

Een 16-bits geluidskaart kan trouwens voor CyberMage ook geen kwaad. Tijdens het lopen zijn voortdurend de voetstappen en de hijgerige ademhaling van de held te beluisteren, en ook bijvoorbeeld de tank laat via de geluidskaart horen dat de speler in een zware machine aan het rijden is. Daarnaast roepen allerlei tegenstanders voortdurend dingen als 'Lower your weapon' en 'Stay where you are'; uitspraken die je goed moet kunnen horen om er op te reageren.

SAVED BY THE NET

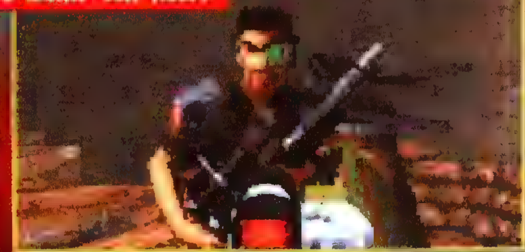
Het is een goede traditie op het gebied van 3D-games dat er, meestal nog voor de officiële versie klaar is, een shareware versie van het spel verkrijgbaar is, en CyberMage is daarop geen uitzondering. Internetters kunnen daarvoor bijvoorbeeld terecht op de Website van Electronic Arts, waar Origin is ondergebracht. Het adres: www.ea.com.
Op deze plaats zijn nog meer nuttige dingen verkrijgbaar, waaronder een aantal saved games die je in een keer naar de meest spectaculaire onderdelen van CyberMage brengen - al blijft het uiteindelijk bevredigender om zelf de weg naar het Kwaad te vinden.



Tja, waar moet je beginnen.


Schat, je eten staat koud.


Bodycount? Het is niet te tellen.


Vergeten te richten doet je maar één keer.


Let's boogie.

Holy shit!

RAPPORT

GRAPHICS	8,5
GELUID	9,0
ORIGINALITEIT	9,0
SPEELBAARHEID	8,0

- ▲ Veel wapens en vijanden
- ▲ Combinatie RPG en shoot'em up
- ▲ Lopen, rijden en vliegen
- ▼ Teveel toetsen nodig

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2150
Systeemeisen: 486-66, 8 Mb RAM, 10 meg schijfruimte, geluidskaart, muis of joystick.
Fabrikant: Origin
Distributeur: Homesoft
Tel.023-5311241

8,5

Het vereist wat van je hardware, maar het resultaat is de moeite waard. Als je tenminste houdt van schieten en roleplayen in 3D, maar wie doet dat niet?


Auto Shock.

Future Shock? Kun je wel zeggen ja. Een nieuwe Terminator-versie van de moeder van alle Terminator-verhalen.


Ren John Connor. Ren!

RAPPORT

GRAPHICS	6⁵
GELUID	8⁵
ORIGINALITEIT	6⁰
SPEELBAARHEID	7⁰

▲ Veel wapens
▲ Autorijden en vliegen
▼ Trage deuren
▼ Geen humor

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 119,- Bfr. ca. 2150
Systeemeisen: 486-66, 8 meg RAM, 20 meg schijfruimte, muis/joystick, geluidskaart.
Fabrikant: Bethesda Softworks
Leverancier: Computer Collectief
Tel.020-622357

7⁰

Zeker niet slecht en qua geluid zelfs zeer goed, maar om nou te zeggen dat we Future Shock met plezier speelden, niet dus.
BAS & BEN

BETER DAN DUKE?!

Terwijl wij helemaal in de Duke waren, bereikten ons geruchten over de zoveelste nieuwe Terminator, Future Shock geheten. Dit zou stukken beter zijn dan Doom en minstens zo goed als de Duke. Het eerste wilden we misschien nog wel geloven, maar het tweede niet.
Bethesda Softworks heeft wel meer Terminators gemaakt, en tot nu toe vielen ze allemaal tegen. Dat was natuurlijk nog geen reden om de nieuwe Terminator niet tenminste een kans te geven.

BIG GUNS

Stap 1 was niet het spel starten en beginnen met spelen. In plaats daarvan gingen we meteen op zoek naar mogelijke cheatcodes, want wapens en munitie en eventuele andere goodies zoeken is allemaal wel leuk en aardig, maar [illegible] Guns te beginnen, we [illegible] echt niet inhouden omdat jij alleen nog maar een klapperpistooltje hebt.

POWER TIP
Alt + \: turbo, superzat, firepower, bandaid, nextmission, kantana.

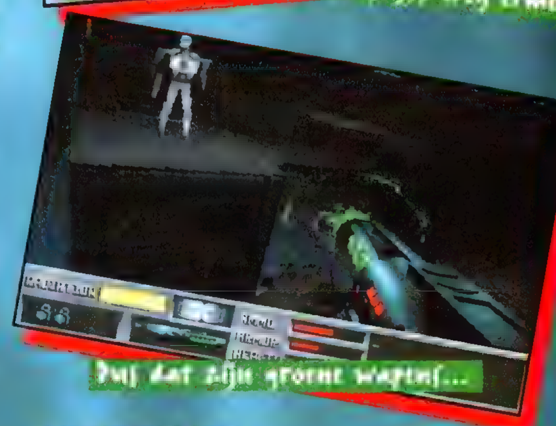
FULL METAL ASS

Op een deel van het Skynet dat de '3D gaming scene' wordt genoemd, zijn niet alleen alle mogelijke 3D-games bijeengebracht maar de samenstellers zijn ook zo goed geweest om hun aanbod waar mogelijk te verrijken met een overzicht van de bijbehorende cheats.
Zo leerden we dat Alt in combinatie met een [illegible] (zie ook Review).
Met de Big Guns in ons bezit, werd het zoetjes aan tijd om naar Los Angeles te reizen en daar [illegible].

DEUREN LADEN

Het [illegible] begon zich [illegible] goed uit, al was het [illegible] dig waren aan die van onze geliefde Duke. Serieuze tegenstanders waren in eerste instantie nergens te bekennen. Dan maar hier en daar een deurtje openen en kijken of er binnen nog wat te slopen valt. Maar in plaats van een openschuivend deurtje wat we kennen van alle andere 3D-games, kregen we de boodschap 'loading' op het scherm. Pardon, u zei loading? Moeten we nou iedere keer gaan zitten wachten als we ergens naar binnen willen? Mooi shit dus, riepen we tegelijkertijd uit.


Alweer dat grijs, weg ermee!


Dus dat zijn grote wapens...

RIJDEN EN VLIEGEN

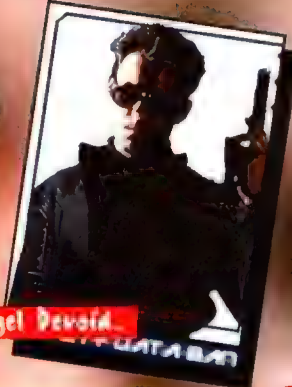
Na enige uren spelen was een en ander voor ons wel duidelijk. De speler heeft lekker veel wapens (in totaal twaalf vuurwapens en een ijzeren staaf) en lekker veel dingen om mee te smijten (handgranaten en zo). Tegenstanders zijn er in alle metaalsoorten en maten en de speler hoeft niet constant te lopen, maar kan dit in de hogere levels afwisselen met onder meer autorijden en vliegen in een gevechtshelikopter. Ook heel leuk en aardig, maar deze mogelijkheden maken niet goed dat de graphics eigenlijk maar van een matige kwaliteit zijn. Bovendien -en dat is zo mogelijk nog belangrijker- ontbreekt het in dit spel volkomen aan dat andere wat gewelddadige games zo leuk kan maken: humor!


Ik zei doorvliegen!

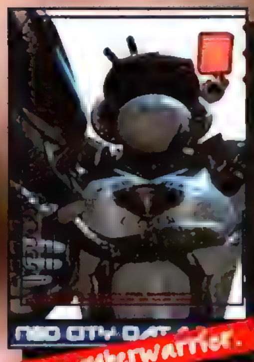

Hij!

TERMINATOR FUTURE SHOCK

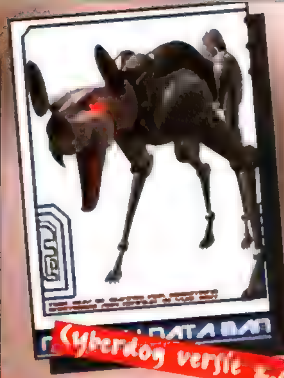
Een 3D-game met filmbeelden in plaats van getekende graphics? Nog niet helemaal, maar het begint er wel op te lijken.



De echte Angel Devoid.



Anonieme cyberwarrior.



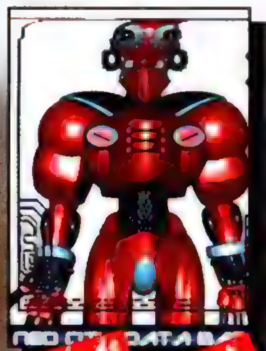
Cyberdog versie 2.0.

POWER TIP

Nieuwsgierigen kunnen de filmpjes (in -avi formaat) ook rechtstreeks vanaf de CD afspelen.

ANGEL DEVOID

Face Of The Enemy



Robbie de Killer-robot.

WIE IS WIE?

Wie ben je? Dat is een vraag die de hoofdrolspeler van Angel Devoid zich voortdurend stelt in dit sublieme nieuwe spel van Mindscape. Angel Devoid is de naam van een bekende crimineel uit Neo-City. Een agent (de speler) die op het punt staat Angel te arresteren wordt neergeschoten en krijgt een plastische-chirurgie ingreep waardoor hij er precies als de gezochte crimineel uit gaat zien. Alle reden dus om op jacht te gaan naar de echte Angel Devoid en te proberen je oude vertrouwde gezicht terug te krijgen.

AGENT ANGEL

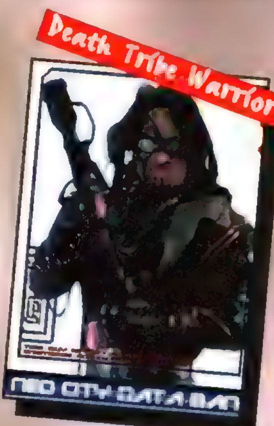
Alle actie in Angel Devoid ziet de speler vanuit een eerste-persoons perspectief, wat in combinatie met de filmopnamen zeer indrukwekkende beelden oplevert.
Krijg je bijvoorbeeld een drankje aangeboden, dan brengt Agent Angel het glas naar zijn lippen op zo'n manier dat je als speler de indruk krijgt dat je er werkelijk een slok van kunt nemen.
Het is niet zo dat de speler vrij door de wereld van Angel Devoid kan bewegen. In plaats daarvan krijgt de speler telkens een keuze zoals naar links of naar rechts, naar boven of naar onder. Is de keuze gemaakt, dan start er een filmpje en gaat Agent Angel een paar stappen lopen, waarna er opnieuw een keuze gemaakt moet worden.
Dit klinkt misschien alsof de gameplay nogal statisch is, maar dat is bepaald niet het geval, al was het maar omdat Agent Angel vaak maar een paar seconden krijgt om te beslissen wat z'n volgende stap zal zijn.

VREEMDE VRIENDEN

Onderweg komt Agent Angel allerlei bekenden van de echte Angel tegen, die bijna allemaal een paar appeltjes met hem te schillen hebben.
Begint iemand een gesprekje, dan krijgt de speler vaak drie mogelijke manieren om te reageren: vriendelijk, neutraal of agressief, waarbij het volkomen onvoorspelbaar is welke houding het beste resultaat geeft.
Dit komt goed overeen met de positie waarin Agent Angel verkeert, want die weet net zo min hoe hij de vrienden en kennissen van de echte Angel het beste tegemoet kan treden.

NIETS IS ZEKER

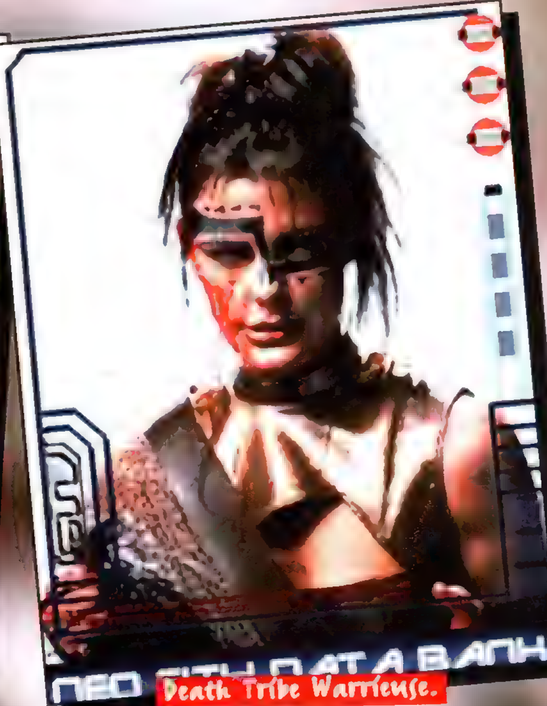
Regelmatig je spel saven is natuurlijk de manier om te voorkomen dat je telkens opnieuw dezelfde dood moet sterven, maar dan mis je een deel van het avontuur; twee keer dezelfde plaats bezoeken kan namelijk twee heel verschillende ontmoetingen opleveren, waardoor het verhaal een heel ander verloop krijgt. Een dozijn game-makers hebben dan ook twee jaar lang aan dit spel gewerkt, waarin ook nog eens 23 acteurs een rol hebben gespeeld. Dit heeft geresulteerd in de dertig verschillende lokaties die de speler op de vier CD's van dit spel kan bezoeken.
Tegen de tijd dat je alle uithoeken van Neo City hebt verkend en kennis hebt gemaakt met alle vijanden, vrienden en kennissen van de echte Angel, zijn nog maar twee dingen zeker: je hebt waar voor je geld gekregen en de toekomst van de 3D-games ziet er nog veelbelovender uit dan ie al was.



Death Tribe Warrior.



Selina, een ex van Angel.



Death Tribe Warriense.

RAPPORT

GRAPHICS	9°
GELUID	9°
ORIGINALITEIT	8°
SPEELBAARHEID	8°

+ Mooi!
+ Origineel verhaal
+ [illegible]
- Actie-plaatjes maken lukte (nog) niet

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 94,95 Bfr. ca. 1700
Systeemeisen: 486-66, 8 meg RAM, Quad speed CD-ROM speler, 1 meg SVGA, muis.
Fabrikant: Mindscape
Distributeur: Diamond Soft
Tel.0591-634333



Een absolute topper op het gebied van 3D-gaming met echte filmbeelden. Je kunt nog niet vrij bewegen, maar dat zal ongetwijfeld de volgende stap worden.
DEH

Firestorm Thunder

De laatste tijd hangen er weer veel Apache-wervingsposters van het leger door het hele land. Reden: een grote groep leerlingen zal tegen het eind van de lente de schoolbanken gaan verlaten. Wie alvast even wil oefenen in een heli-simulator om meer kans te maken, moet vooral Thunderhawk 2 checken.





Er zijn drie view mogelijkheden: external, internal zonder cockpit en internal met cockpit.

[illegible]

De AH-73M Thunderhawk Attack Helikopter is een state of the art vliegbeest dat pas op 8 april 1998 zijn eerste vlucht zal maken. De gelijkenissen met de Apache die vanaf 1996 ons leger versterkt, zijn echter treffend. Alleen om die reden al zouden geïnteresseerden in een carrière bij de Koninklijke Apache-Force even moeten proeven van de geuren en kleuren vanuit de cockpit in deze heli-simulator.
Operatie Firestorm laat de piloot in spe kennismaken met maar liefst acht verschillende campagnes, verspreid over onze aardkloot. Als NATO-piloot moet hij immers 24 uur per dag stand by zijn om waar ook ter wereld de belangen van de NATO, de VN en in de toekomst misschien ook wel de belangen van de hoogste bieder te verdedigen.

NATO

Het is het jaar 1999 en de wereld heeft te lijden onder verschillende nationale en internationale conflicten die dreigen uit de hand te lopen. Na maanden van officiële vergaderingen van de NATO defensie ministers en geheim overleg tussen de verschillende landen onderling, heeft het commando van de NATO besloten om een Thunderhawk erop uit te sturen om deze brandhaarden te blussen.
De enige die hiervoor in aanmerking komt ben jij. Jij bent de hoofdpiloot van het elitecorps Firestorm 1, de enige die volkomen controle heeft over de kracht van deze vliegende krachtpatser. Onder de codenaam Firestorm ontvang je een bericht van generaal John T. Maclain: 'Shoot those commies! Geen geaarzel, vlieg naar het eerste conflictgebied en stel orde op zaken. We hebben vertrouwen in je. Succes.' Altijd kort van stof, die militairen...

[illegible]

Het toffe aan de campagnes die door de NATO werden geselecteerd, is het feit dat al die opdrachten precies in het straatje passen van de VS. In de achtertuin (Zuid- en Midden-Amerika) moet een aantal drugdealers en dictators (vuile communisten!) uit de weg geschoten worden en verder dient er weer een soort Desert Storm II uitgevochten te worden omdat die verdomde Irakies het in hun domme koppen hebben gehaald om Koeweit maar weer eens binnen te vallen. En wie Koeweit binnenvalt, valt als het ware de VS zelf binnen. Nee, daar moet de NATO(!) maar eens even een stokje voor steken. Die klote Serviërs, die eikelige Irakies, die verdomde Colombianen, die fokking Peruanen, die achterlijke Panamezen en die stomme Aziaten: wie denken die retards wel dat ze zijn? De VS, ehh, de NATO komt eraan..!

[illegible]

De eerste campagne begint in het Noorden van Colombia. Colombiaanse drugskartels smokkelen al geruime tijd grote hoeveelheden wapens het land in om de strijd tegen de nationale drugsbestrijding en de internationale gemeenschap meer kleur te geven.
Vlakbij de grens met Venezuela ligt een landingsbaan die door deze criminele organisatie gebruikt wordt om vliegtuigen af en aan te laten vliegen. Het doel van operatie Firestorm is om deze landingsbaan uit te schakelen en daarbij zoveel mogelijk schade toe te brengen aan alle wagens, afweergeschut en helikopters waar het kartel gebruik van maakt.



Piratenboten in de Chinese zee.


Effe wat mobiele Scud-eenheden opblazen.


Zo'n geleide raket in je middenrif is niet prettig.


Ai, dit ziet er niet goed voor me uit!

hawk 2

Al snel na de komst van de Thunderhawk zijn er alleen nog maar rokende geraamten van alle observatieposten, jeeps, helikopters en vliegtuigen die eens het trotse bezit waren van de Colombiaanse maffia. De missie is geslaagd en thuis word je onderscheiden met een aantal medailles die verschrikkelijk vloeken met het groene piloten-uniform. Maar alla, dat neem je op de koop toe.
Plots verschijnt een bericht op de computer: de leden van het drugskartel zijn bezig zich te hergroeperen en rijden in een colonne over de grens naar Venezuela. De brug die ze willen gebruiken moet zo snel mogelijk worden opgeblazen. Maar pas op: op de rivier varen patrouilleboten die voorzien zijn van luchtafweergeschut. 'Laat niemand van die drugverslaafde assholes de rivier passeren!'

VIVA DORADA!

De tweede campagne bestaat uit de redding van de piloot van een Amerikaanse Stealth bommenwerper die boven het Andes-gebergte door Peruviaanse terroristen werd neergehaald. Terroristen die notabene het lef hadden om drie diplomaten van de Amerikaanse ambassade in Lima te ontvoeren. We zullen ze eens even laten kennismaken met de 20 mm kogels uit de bek van de onverwoestbare Thunderhawk.
Maar er is nog meer werk aan de NATO-winkel. Nog voordat de Stealth piloot weer gezond en wel teruggebracht is naar zijn woonplaats Greenville Tennessee en de here God op zijn blote knieën dankt voor de schepping van zo'n mooie helikopter met zo'n schitterende piloot, begint in Panama een lastig mannetje met lastige acties. Generaal Hernando Dorada, het achterneefje van Noriega, heeft de regering omver geworpen en besluit het Panamakanaal (voor een deel in handen van de VS) te blokkeren. Het is de taak van Firestorm 1 om hier een einde aan te maken. Don't mess with the canal!

Zo volgt de ene campagne de andere op. Nadat het Panama kanaal weer opengesteld is, steken we met Thunderhawk en al de Atlantische Oceaan over. De Serviërs hebben een lesje nodig omdat zij al een aantal maanden een stad in Bosnië belegeren en kort hierop volgt dan inderdaad opnieuw een invasie van het Iraakse leger in Koeweit. Alsof dit nog niet alles is en die Irakezen nog niet genoeg geleerd hebben, vallen ze hierop ook nog eens het buurland Jordanië binnen. Daar gaan we dus even een paar geleide raketten voor steken.
Hierop is het de beurt aan de piraten in de Chinese Zee om kennis te maken met de kracht van de Thunderhawk. Piraterij wordt in de moderne, beschaafde tijd niet meer geduld! Kaboem! Weg bootje! Hihi, we worden hier goed in. Weer een kilootje medailles erbij! Nog even en de Mighty Thunderhawk komt door al dat gewicht de lucht niet eens meer in.

Ook de dogfights moet je beheersen.



Kaboem!

POWER TIP



De external view is fraai maar maakt het lastig om gericht te vuren.



De geschutstorens zijn een makkelijk doelwit.



Voor de Apache piloot to be...

RAPPORT

GRAPHICS	7.9
GELUID	7.8
ORIGINALITEIT	5.5
SPEELBAARHEID	8.2

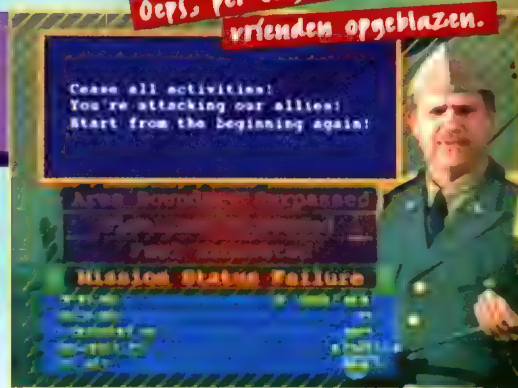
- Allemaal van hetzelfde

PLAY-STATION
Prijs: ƒ 119,- Bfr. ca. 2150
Fabrikant: Core
Distributeur: CD Contact Data
Tel. 077-4773701

74

Ondanks de grote hoeveelheid propagandistisch geleuter en de wel erg voor de hand liggende tegenstanders, blijft Firestorm een spel om even lekker voor te gaan zitten. Maar niet te lang.
THOMAS

Scramble Cobra



Oeps, per ongeluk al m'n vrienden opgeblazen.

Voor het schrijven van een recensie is het makkelijk als je twee games uit hetzelfde genre direct tegenover elkaar kan zetten. Scramble Cobra moet het wat mij betreft opnemen tegen Firestorm. Wie heeft de meeste power in huis?



De eerste vijf missies waar je uit kunt kiezen.

RAPPORT

GRAPHICS	6[0]
GELUID	6[2]
ORIGINALITEIT	5[9]
SPEELBAARHEID	3[2]

+ [illegible]
- Waardeloze besturing
- Vage radar
- Onbestuurbare mitrailleur

3DO
Prijs:ƒ 149,- Bfr.2900
Fabrikant: Genki/Pack-in-Video
Distributeur: PMR
Tel.023-5424716

5[3]

Scramble Cobra verliest de battle met Firestorm op alle fronten. Niet meer dan een middelmatige flight-combat-sim die het best te spelen is bij iemand anders die hier geld voor over heeft gehad.

THOMAS

VAGE VIJAND

Van Firestorm staat in dit nummer al een uitgebreide recensie (pag.36) dus daar zal ik niet veel meer over uitweiden. Maar het is wel een goed referentiekader waar ik het spel Scramble Cobra aan kan ophangen.

Net zoals bij Firestorm moet in Cobra een aantal missies gevlogen worden maar in Cobra zijn de missies nogal oppervlakkig. Waar Firestorm een compleet NATO scenario afwerkt, blijft Cobra in het ongewisse. Tanks opblazen van het 'R-Rijk', helikopters uit de lucht schieten van het land 'K' en de collaboratie van het land 'NK' met het 'R-Rijk': wat is dit voor stierenstront? (Sorry Dré.) De K van Korea, de R van Rusland en de NK van Noord-Korea, durf voor je voorgeprogrammeerde koude oorlog ideeën uit te komen! Geef mij maar een recht voor zijn raap air-to-air battle met een Irakees of een grondgevecht met een stinkendrijke Colombiaanse drugsbaron... Openheid schept duidelijkheid.

COBRA SUCKS

Een ander groot verschil met Firestorm is de meetikkende klok in de Cobra. Alle missies moeten worden volbracht binnen een aantal minuten. Voor de eerste missie bijvoorbeeld, het vernietigen van het hoofdkwartier van de vijandelijke troepen, wordt acht minuten gegeven.
Langs de snelweg die naar het hoofdkwartier leidt, rijdt een zestal tanks die vernietigd moeten worden. Deze tanks mogen onder geen beding de defensie-zone bereiken. Gebeurt dit wel dan is de missie mislukt en krijg je een negatieve aantekening in je rapport. Ook vanuit de lucht wordt je Cobra onder vuur genomen. Een aantal helikopters schiet aan de lopende band, het liefst van achteren, series raketten op je af. Ik zal die mf's eens even uit de lucht schieten denk je dan, maar deze Cobra blinkt uit in een irritant slechte besturing. Daarbij komt ook nog eens dat de radar waarmee je de vijand in de gaten moet houden, erg onoverzichtelijk is. Het is dus maar te hopen dat de piloten van die heli's de dag ervoor teveel gezopen hebben, zodat ook zij niet weten waar ze mee bezig zijn.

NATTE KRANT

Vergeleken met de Thunderhawk uit Firestorm is de Cobra een heli uit het jaar nul: hij vliegt als een natte krant en de cockpit is zeer onoverzichtelijk. Er kan ook niet, zoals in Firestorm, gekozen worden voor een andere view. Je moet het maar doen met het instrumentarium voor je neus.
Een ander minpunt is de kwaliteit van de graphics. De intro ziet er nog wel aardig uit maar zo gauw de missie-zone voor je neus uitgestrekt ligt, verlang je naar het bezit van een PlayStation en de Thunderhawk onder je reet.
Ik hoop dat de Nederlandse strijdkrachten nooit zullen overgaan tot de aanschaf van een Cobra. God behoede die arme piloten...

POWER TIP

Ontwijk raketten door snel van links naar rechts te zwenken.



Bijna een lock on, nog even wachten...

Cobra!!!



Eet een raket, amateur!



Die geleide raketten halen vernietigend uit.

RETURN FIRE

Voor alle maniakken die niet tevreden zijn met een paar dooien in een straatgevechtje, is deze wargame waarschijnlijk een mooi alternatief. Knallen tot je erbij neervalt is het motto van Return Fire. It's on!

POWER TIP

Breng je voertuigen terug naar je bunker voordat ze vernietigd zijn. In de bunker wordt alle schade gerepareerd.

KNALFEEST

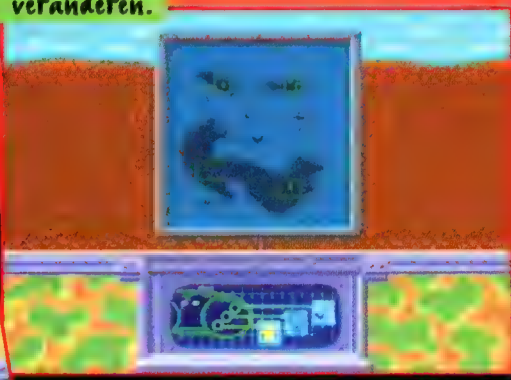
Het doel is simpel: schiet zoveel mogelijk vijandelijke vestingen en zielige soldaatjes kapot als je kan, zoek de vlaggen die staan voor de gebieden die ooit in jouw bezit waren en neem ze mee terug naar de ondergrondse basis van jouw troepen, zodat je vervolgens andere bezette territoria overhoop kunt halen. We are at war en dat zullen ze weten ook. Is me dat geen knalfeest? Tuurlijk moeten we oorlogen niet als een spetterend fuifje zien, maar dit vuurwerkfestival maakt het je wel heel moeilijk om serieus te blijven. Met enkele grote en kleine tanks, een kudde helikopters en een zooi jeeps gaan we de loop van de geschiedenis maar eens grondig veranderen.

[illegible] IN THE ASS

Nadat ik met een van mijn choppers het vijandelijke gebied verkend en bestookt heb met een voorzichtig spervuur, keer ik teug naar mijn basis om het wat groffer aan te pakken. Orders van de generaal: dring met de kleine maar snelle tank de eerste vesting binnen van de Public Enemy.
De rit ernaar toe verloopt niet zonder slag of stoot. De helikopters van die etters zijn een ware pain in the ass, ze schieten met scherp en zijn moeilijk uit de lucht te knallen. Sukkels, jullie vroegen er om, dan zullen jullie het krijgen ook! Met een paar precisie schoten haal ik ze uit de lucht om ze vervolgens ter aarde neer te zien storten. Even later komt mijn tank lichtelijk beschadigd aan bij de nederzetting.

ZWEETDRUPPELS

Langzaamaan beginnen de eerste zweetdruppels zich op mijn voorhoofd en oksels te manifesteren ('t is mij een raadsel hoe dat zo ver kon komen, ik ben immers helemaal geen waakzuchtig type die met een ziekelijk fanatisme helemaal [illegible] in een [illegible]. Het is dan ook maar beter als niemand in mijn buurt komt, want ik sta niet in voor de gevolgen. De muziek zweept me op, het ritme hit me, met veel moeite weet ik vervolgens de kanonnen van de torens af te blazen en ik ben binnen. Helaas heeft de strijd in de frontlinie te veel energie gekost, de kleine tank heeft behoorlijk schade aan kunnen richten, maar loopt zelf ook op z'n laatste benen. Tijd dus om de grotere tank in te schakelen. Shiiit, die knalt echt overal doorheen!
Na met dit monster het gebied te hebben destroyed, vind ik de vlag die ik met een van mijn jeeps terugbreng naar de plaats waar hij thuishoort. Missie 1 is geslaagd. [illegible] nog, pff.


Dit gebied zal in een ruïne veranderen.


Even relaxen onder de palmbomen.


Over explosies gesproken.


Lekkere puinzooi.


Sorry guys.

RAPPORT

GRAPHICS	7
GELUID	10
ORIGINALITEIT	6
SPEELBAARHEID	7

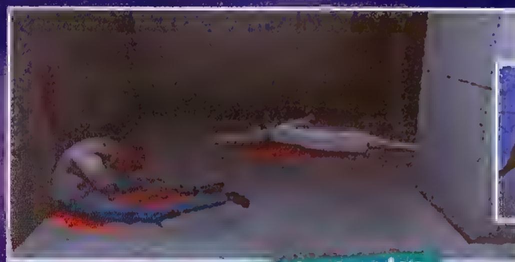
+ Bijna onbeperkt knallen
+ Vette filmmuziek
- Op den duur eentonig

3DO
Prijs: ƒ 129,- Bfr.2580
Fabrikant: Silent Software
Distributeur: PMR
Tel.023- 5424716




Return Fire is een enerverende maar af en toe rommelige wargame. Het is allemaal niet wereldschokkend maar een compliment voor de vette filmmuziek is zeker op z'n plaats.
SKATE


Laura ziet het even niet zitten.


Pappa heeft aardig huisgehouden.


Eindelijk de sleutel.

Serie-moordenaars zijn hot! In Amerika sparen ze zelfs collector cards van deze zieke geesten. Ook de filmindustrie is met films als Silence Of The Lambs, Seven en California ingesprongen op deze merkwaardige hype. Uiteraard konden de spelletjesfabrikanten niet achterblijven. Ziehier D!

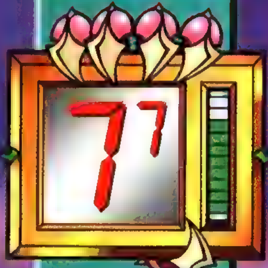
Mooi! Laura moet het raadsel ontrafelen.

RAPPORT

GRAPHICS	8^{4}
GELUID	8^{0}
ORIGINALITEIT	7^{7}
SPEELBAARHEID	6^{6}

- ▲ Bij vlagen spannend
- ▲ Fraaie beelden
- ▼ Verdomd traag
- ▼ Langdradig

3DO & PLAYSTATION
Prijs 3DO: ƒ 149,- Bfr. 2980
Prijs PlayStation: ƒ 119,95
Bfr. ca. 2150
Fabrikant: WARP
Distributeur: PMR (3DO)
Columbia Tristar (PSX)
Tel.023-5424716 (PMR)
035-6250720 (CT)



D is een meeslepende adventure game met een horror gehalte van een spookhuis. Liefhebbers van dit soort 'zoekt en gij zult vinden' spelletjes zullen hier zeker enige vorm van genot uit halen, maar heftige actie moet je niet verwachten.
KEES

MASSA-MOORD

Het is het jaar 1997 en de locatie is de stad der Engelen, Los Angeles. Op het moment dat het spel begint is het even na middernacht en heeft er in het National Hospital net een massamoord plaatsgevonden. De hoofdverdachte is de directeur van het ziekenhuis, Dr. Richter Harris. Aangezien de politie in de veronderstelling is dat Dr. Harris nog steeds enkele patiënten in gijzeling houdt, durft men het ziekenhuis niet met geweld binnen te vallen. Vol spanning wacht men op de komst van Laura Harris, de dochter van de moordende dokter. Zal zij in staat zijn haar vader tot reden te brengen en het mysterie te ontrafelen hoe één van Amerika's meest gerespecteerde artsen zich ontpopte als een bloeddorstige massamoordenaar? Dat is het moment waarop de trailer eindigt en jouw werk begint. Je hebt precies twee uur de tijd om in de persoon van Laura het mysterie te ontrafelen. Er is geen mogelijkheid om te pauzeren wanneer je eenmaal begonnen bent, dus zorg dat je de basisbehoeften binnen handbereik hebt.


Een van de moeilijke combinatie-puzzels.

SPOOK-ZIEKENHUIS

Eenmaal binnen kuier je met een slakkengang van kamer naar kamer. Op zoek naar aanwijzingen, sleutels en logica. Echte gevaren kom je niet tegen. Het zijn vooral spookhuis-achtige taferelen die de revue passeren; een lijk in de kast, een hand die uit een spiegel komt en dreigende stemmen. Gaap.
Waar is het feest? Waar is de massamoordende pappa? Waar is mijn wapen? Niks geen Doom-achtige non stop body drop van Satan's huisdieren. Voordat je überhaupt je handen op een wapen kan leggen, moet je eerst drie kwartier flink puzzelen.


Laura krijgt een wegtrekker.


De kelders van het ziekenhuis.


Met deze sleutel kun je de 'spiesmuur' ontwijken.


Ringetje losgepeuterd van een lijk.

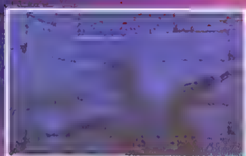

Draai het dierenplateau in de juiste positie.

Echt veel spannender wordt het dan trouwens niet. De enige ontsnapping blijkt uiteindelijk de dood te zijn.

ADRE-NALINE JUNKIES

Deze langdradige denksport marathon is niet voor mij weggelegd. De SNES/Mega-Drive verslaafden, zoals ondergetekende, zijn tenslotte puberale adrenaline junkies die geen behoefte hebben aan lange baan bevrediging. Am I right fellas?

POWER TIP
Neem brood mee want het kan wel even duren.


Gezellig!

Power Web

UPDATE 3.1

http://www.bpa.nl/powerweb

Onlangs ontving ik van lezer X uit Y een brief met daarin de volgende passage: 'Beste Ben, kun jij niet een paar tips geven over hoe ik een beetje goedkoop kan internetten? Alvast bedankt, X.'

Is internetten duur? Als je nog geen PC hebt is het antwoord simpel. Ja, want je hebt er een redelijk moderne computer voor nodig (een machine die Windows kan draaien) en een modem (het liefst een snelle, en dat kost al gauw een paar honderd gulden). Heb je echter al een computer en eventueel een modem, dan heb je de grootste hindernis al genomen.
Is internetten goedkoop als je al een computer en modem hebt? Die vraag is wat lastiger te beantwoorden. Op zich kan een abonnement bij een internetmaatschappij goedkoop zijn. Er zijn bedrijven waarbij je al voor zo'n dertig piek per maand onbeperkt kunt inloggen op het internet, maar er zijn, ook in dat geval, meer kosten aan verbonden.

TELEFOONKOSTEN

Aangezien de meesten voor hun internetverbinding gebruik moeten maken van een gewone telefoonlijn zijn daar ook de gewone gesprekskosten aan verbonden; een paar gulden per uur in de meeste gevallen. Dit lijkt weinig, maar kan bij regelmatig internetgebruik flink oplopen. Bovendien komt er ook nog eens bij dat het telefoontoestel tijdens het internetten voortdurend in gesprek is. Dat is nog niet alles. Voor een deel van Nederland geldt dat de goedkope internetmaatschappijen niet beschikbaar zijn, en dan blijven er alleen bedrijven zoals Planet Internet over, bij wie je per maand slechts een uur of tien 'gratis' kan internetten. Doe je het langer, dan moet je voor elk uur meer een extra bedrag van ongeveer vijf gulden betalen.

GRATIS BELLEN?

De vraag is: hoe kun je toch goedkoop internetten? Wat de benodigde apparatuur betreft valt er weinig aan te doen.
Ook telefoneren is voorlopig evenmin goedkoper te maken, al schijnt het zo te zijn dat lokaal bellen in de loop van volgend jaar gratis gaat worden. Dit omdat de PTT er dan wat concurrenten bij gaat krijgen die hoogstwaarschijnlijk gratis lokaal bellen gaan aanbieden om klanten te lokken. Maar dat gaat nog minstens een jaar duren en daar heb je dus niet zo veel aan als je nu het internet op wil.
Een van de goedkoopste mogelijkheden wordt tegenwoordig op beperkte schaal aangeboden door het bedrijf Kabelfoon. Dat biedt namelijk internettoegang via de kabel aan. Voor zo'n vijftig piek per maand kun je op die manier onbeperkt internetten en de telefoon hoef je er niet eens voor te gebruiken. Deze veelbelovende service is echter op het ogenblik nog in een experimentele fase.
Een andere belofte voor de toekomst is de zogenaamde internetcomputer, een machine van zo'n vijfhonderd piek die alleen geschikt is voor internetgebruik. Verschillende computerfabrikanten zijn deze apparaten op het ogenblik aan het ontwikkelen, maar de eerste modellen moeten de fabriek nog verlaten.

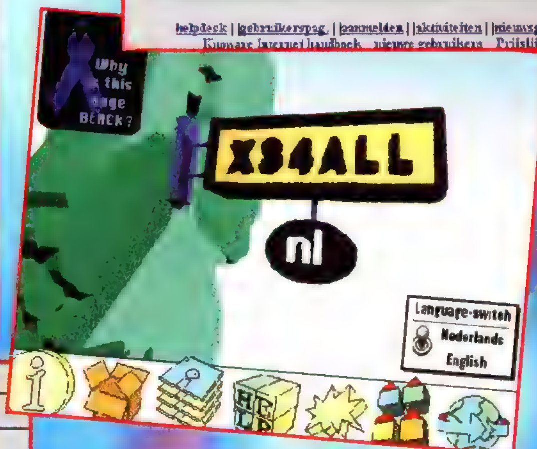
SHARENET

Voorlopig zullen de meesten het dus met een PC, een modem en de PTT moeten doen. De manier om het dan een beetje betaalbaar te houden is: een abonnement nemen bij een goedkope internetmaatschappij, alleen 's avonds of in het weekend internetten (lagere telefoontarieven) en het gewoon niet te lang doen.
Er is overigens nog een manier om het iets goedkoper te maken, maar dat is een manier die de meeste internetmaatschappijen minder leuk zullen vinden. In sommige gevallen kun je namelijk internettoegang delen; een persoon neemt een internetabonnement en maakt daarbij gebruik van een bepaalde login-naam en password. De grap is; soms kunnen meerdere personen tegelijkertijd inloggen onder dezelfde naam en password. Iedere internetter is dan wel nog steeds geld kwijt aan de telefoonverbinding, maar de maandelijkse kosten die de internetmaatschappij in rekening brengt, gaan er wel een stuk door omlaag. Het grote nadeel van deze methode is dat je dan ook het bijbehorende e-mail adres met meerdere personen moet delen, maar je zit tenminste wel op het net, en daar was het toch allemaal om begonnen.

BEN











Groen monster geveld door gitaargeweld.



Sesam open u.

Ooit heb ik, samen met Thomas, in een band gespeeld. We bleken van dezelfde muziek te houden (harde piepende gitaren en anarchistische teksten) maar na drie magere optredens hebben we onszelf opgeheven. Nu is er Johnny Bazookatone, en krijg ik de kans eindelijk weer eens de gitaar te laten spetteren!

Jo Bazook

JOHNNY & ANITA

Laat ik eerst even Johnny Bazookatone voorstellen. Deze splinternieuwe videogameheld is in het dagelijks leven rockstar in een band en bespeelt daar zijn speciale gitaar Anita. Een slechterik met de naam El Diablo is jaloers op het succes van Johnny en besluit dat de wereld beter af is zonder muziek. El Diablo heeft vier handlangers, de zogenaamde Impmannen. Deze slechteriken zijn zo zeker van hun zaak dat ze de hele dag voor de buis hangen: Imp 1 is een cowboyfilm-fan, Imp 2 houdt van Romeinse klassiekers, Imp 3 kijkt het liefst naar science-fiction en Imp 4 zapt naar elke Kung Fu film die wordt uitgezonden. Je raadt het al: dit zijn de vier eindbazen van de eerste vier levels. Diablo zelf ontmoet je pas aan het eind van level vijf.

ANITA

Als gitarist neem ik genoegen met een gitaar met zes snaren, maar Johnny wil meer. Zijn Anita kan behalve het produceren van oorverdovend geluid ook fungeren als een echt machinegeweer! Johnny is een creatieve jongen en heeft ontdekt dat hij, als hij springt, een flink stuk kan zweven met behulp van de terugslag van een naar beneden gerichte Anita. Is dat alles? Nee, natuurlijk niet, want een Anita is geen Anita als ze niet kan stofzuigen. Johnny kan zijn instrument gebruiken om dingen als sleutels op te slurpen voor later gebruik.

Kortom, Anita heeft vele talenten, en Johnny gebruikt ze maar al te graag. Zonder zijn instrument is hij nu eenmaal beperkt tot lopen, rennen, springen en pogo-en, en daar red je het niet mee. Niet in deze taaie platformer in ieder geval...

MOEILIJK

Ed waarschuwde me al. Hij moest namelijk voor de nieuwsrubriek een aantal plaatjes maken van Johnny Bazookatone en dat ging hem niet gemakkelijk af. Nou ben ik binnen de redactie zo'n beetje de 'platformspecialist' (Kees is de vechter, Michael de sporter en Thomas de allrounder) dus ik grinnikte en vertelde Ed moedig dat dit meer over hem zei dan over het spel. Eenmaal thuisgekomen met de Saturn en PlayStation CD's begreep ik waar Ed het over had: Johnny Bazookatone is echt moeilijk! Op het moment dat ik dit schrijf heb ik zo'n vier uur gespeeld en ben ik nog niet verder gekomen dan het eerste level. Ik ga nu dan ook een paar uurtjes achter de 32-bitters zitten voordat ik meer te vertellen heb. Wish me luck!

UREN LATER...

Eindelijk heb ik de eerste drie delen van het eerste level achter me gelaten. Tenminste, het derde deel moet nog uitgespeeld

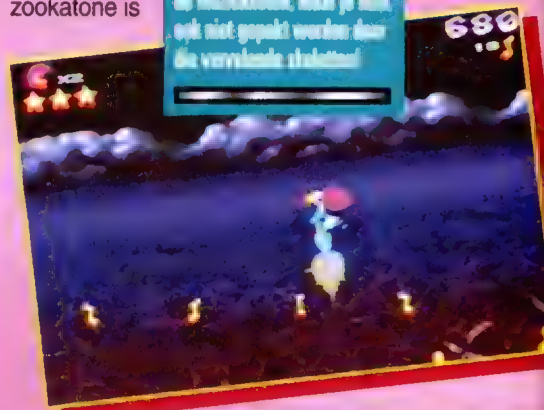
POWER TIP

Als het spel begint, sta je onder een ruïne. Spring naast de rechtermuur in een onzichtbare ruimte en spring dan omhoog om in een geheim level te komen.



POWER TIP

Zweef in de eerste twee sublevels zo veel mogelijk van boom naar boom. Niet alleen wemelt het daar van de muzieknoten, maar je kunt ook niet gepakt worden door die vervelende skeletten!





Even een dutje doen.

Als je het balkje compleet hebt, krijg je een bonuslevel.

ohnny
atone

worden maar er is ondertussen zoveel gebeurd dat ik even de stand van zaken moet toelichten.
Het eerste deel van het eerste level (er zijn in totaal vijf levels met respectievelijk vier, drie, drie, zes en twee sublevels) is een soort opwarmertje. Het doel is om een flink eind naar links te lopen terwijl je skeletten en groene reptielen om zeep helpt. De skeletten gooien paddestoelen waar weer nieuwe skeletten uit groeien dus neem hier niet te veel tijd voor.

POWERUPS

De Powerups die je het meest tegenkomt zijn muzieknoten. Elke muzieknoot geeft je tien punten en als je er duizend hebt verzameld krijg je een extra leven. Muzieksleutels (die gekke dingen die aan het begin van een notenbalk staan) hebben de waarde van tien noten.
Interessanter zijn de zogenaamde regenboognoten. Je kunt ze in willekeurige volgorde verzamelen (totaal zeven) om 100.000 punten te krijgen maar als je ze in de juiste volgorde vindt, kom je automatisch in een bonuslevel terecht!
Verder zijn er de bekende extra levens, continues en energiepunten te verzamelen. Zoek elk level goed af naar deze Powerups, want je zult ze nodig hebben: passwords zijn er wel maar ze liggen niet voor het oprapen!

VERGELIJKING

Het leuke van het testen van twee exact dezelfde games op twee vergelijkbare consoles is dat je het verschil tussen de machines goed kunt zien. Zo zie je bijvoorbeeld meteen dat de graphics op de PlayStation beter uitkomen dan op de Saturn. Het introfilmpje bijvoorbeeld, dat een ruim drie minuten durende videoclip is van de band van Johnny, toont dat de Saturn toch nog wat ruwe graphics heeft en de PlayStation een gladde presentatie geeft. Ook in het spel zelf is dit terug te zien, vandaar dat (kleine) verschil in de beoordeling.
Als compensatie krijgen de Saturn-eigenaren bij het spel een muziek-CD met enkele nummers van de band van Johnny. Klinkt niet eens vervelend, voor een gratis CD.

ALLEEN GROEN

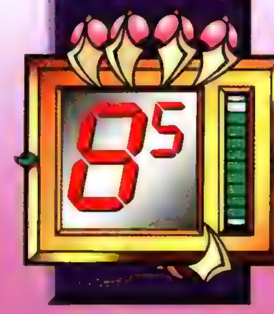
Hoewel Johnny Bazookatone weinig nieuws biedt op het gebied van platformspellen, is het toch aardig dat de hoofdrolspeler wat beter is uitgewerkt. De meeste videogame-helden zijn alleen cool omdat ze de hoofdrol spelen in een videogame. Johnny was al cool, en doet die hoofdrol er gewoon even bij.
Des te spijtiger dat er weinig variatie is in de vijanden: behalve de speciale personages (zoals waakhonden, uitsmijters en eindbazen) en obstakels (prikplanten, muizevallen en diepzeemijnen) zie je toch vooral die groene reptielen terugkeren.

RAPPORT (Saturn)

GRAPHICS 8⁰
GELUID 9⁰
ORIGINALITEIT 8⁵
SPEELBAARHEID 8⁵

- ▲ Pittige levels
- ▲ Speelt lekker
- ▲ Bijgevoegde muziek-CD
- ▼ Bekende formule

SATURN
Prijs: ƒ 109,- Bfr. ca. 1975
Fabrikant: US Gold
Distributeur: CD Contact Data
Tel.077-4773701



RAPPORT (PlayStation)

GRAPHICS 8⁸
GELUID 9⁰
ORIGINALITEIT 8⁵
SPEELBAARHEID 8⁵

- ▲ Pittig spel
- ▲ Johnny is een ster
- ▲ Goede soundtrack
- ▼ Weinig variatie tegenstanders

PLAY-STATION
Prijs: ƒ 109,- Bfr. ca. 1975
Fabrikant: US Gold
Distributeur: CD Contact Data
Tel.077-4773701



Johnny Bazookatone hoort zeker in de Top-3 van de 32-bit platformspellen thuis. De beperkte variatie in tegenstanders wordt ruimschoots goedgemaakt door de vele gevarieerde levels en natuurlijk het feit dat het zo'n moeilijk spel is. De soundtrack doet de naam van het spel eer aan en de graphics zijn ook niet mis. Niet voor niets mijn 'spel van de maand'.
BJØRN

POWER TIP

Wees niet bang voor de steen die door de hamers omhoog wordt geramd. Gebruik hem als springplank om naar het bovenliggende platform te komen!



Slome slak wil auditie doen.



SEA LEGENDS

Daar was laatst een gamer loos, die wou gaan varen op de woelige baren...


Varen over de zeekaart.

Meestal is er niks te zien tijdens het 3D-onderdeel.

KLIKKLIK-KLIK

Kapitein Richard Gray is niet tevreden met het ene schip waarover hij het bevel voert. Hij wil meer schepen en dat is natuurlijk zijn goed recht. Eens kijken hoe de kapitein geholpen kan worden. Binnen een paar tellen sta je op het dek van je eigen schip. Er is slechts één andere persoon aanwezig die vraagt wat je wil: doorvaren, aan land gaan of niets. Eerst maar eens aan land. Dat blijkt een tekening te zijn van een stadje met vijf gebouwen: een wapenwinkel, een kruidenier, een kerk, een herberg en het huis van de gouverneur. Klik en je staat in de winkel. Klik op de winkelier en hij vraagt wat je moet: iets kopen, even praten of niets. Iets kopen dan maar. Klikkerdeklik en dat een paar keer en je bent de trotse bezitter van een stapel kanonskogels en de bijbehorende kanonnen.


Schepen laten zinken is er ook al niet bij.

BLABLABLA

Er wordt een hoop gepraat, maar wijzer word je er niet van. Dan maar terug naar het schip en doorvaren. Je doet een andere haven aan en ziet tot je ergernis dat daar dezelfde gebouwen staan, ook al zien ze er iets anders uit. De winkeliers, de priesters, de gouverneurs... ze hebben allen ongeveer hetzelfde praatje en dat gaat vrij snel vervelen. Je hebt geen zin om nog meer dingen te kopen, dus ga je maar weer een beetje varen. Ondertussen bedenk je dat dit wel een heel erg standaard adventure is; een beetje 'hotspots' zoeken, 'gesprekken' voeren; je kent het al en bent niet onder de indruk.


Andere zee, ander schip. Zelfde gevecht.


Ik ga mooi weg uit dit spel.

MEER VAN HETZELFDE

Juist wanneer je met het saaie spul wil stoppen, vaar je plotseling op een 3D zee. In de verte komt een vijandig schip aan en opeens weet je waarom je die kanonskogels hebt gekocht. Spectaculair zijn de 3D-beelden niet, maar het is een welkome afwisseling. Twee klappen op de spatiebalk later meldt een matroos dat je klaar bent om het schip te enteren. Even later staat kapitein Gray te zwaardvechten met de een of andere matroos die er niets van kan, want tien of vijftien toetsen later ligt de tegenstander dood op de grond en krijg je te zien wat het schip allemaal vervoerde.


Wel geinig, één zo'n zwaardgevecht.

Ha, buit. Alle veroverde goederen verplaats je naar je eigen schip en je wilt wegvaren, op naar nieuwe avonturen. Dan roept een matroos dat je een schip hebt zonder kapitein en dat is een probleem; je moet en je zal een paar van je eigen bemanningsleden overplaatsen naar je nieuwe schip. Goed dan. Nu heb je twee schepen. Big deal. Klikkerdeklik en je vaart door naar de volgende haven, waar ze ook weer die winkeltjes hebben, die kerk, die herberg en dat gouverneurshuis. Wat nu, gaat alles zich vanaf dit punt herhalen? Inderdaad.

RAPPORT

Graphics	6⁵
Geluid	6⁵
Originaliteit	6⁵
Speelbaarheid	6⁵

+ Afwisseling 2D en 3D
- Te veel herhaling
- Magere graphics

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca.1800
Systeemeisen: 486-33, 8 meg RAM, 1 meg schijfruimte, Double speed CD-speler, geluidskaart, muis.
Fabrikant: Ocean
Distributeur: Homesoft
Tel.023-5311241

6⁵

De afwisseling van een standaard plat adventure met wat 3D knokken is leuk bedacht, maar het ziet er allemaal te pover uit om lang de aandacht vast te houden. Het had mooi kunnen zijn, maar dat is het niet geworden.
BEN

POWER TIP

OUTSMART THEM



POWER UNLIMITED

BEL GRATIS
06 - 0224222
IEDERE DAG VAN 9.00 TOT 20.30 OOK OP ZATERDAG EN ZONDAG

NBA in the Zone

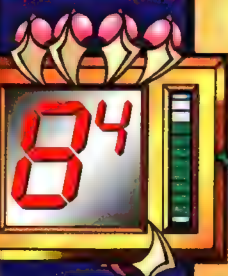
Basketballen op de PlayStation. Dat moet gepaard gaan met supersnelle hi-res achtergrondgraphics, volgepropt met teams en een strakke soundtrack. Kan Konami met NBA In The Zone een frisse wind laten waaien in basketbal-land?

RAPPORT

GRAPHICS	9,0
GELUID	8,5
ORIGINALITEIT	7,0
SPEELBAARHEID	9,0

- ▲ Soepele gameplay
- ▲ Smakelijke graphics
- ▲ Strakke sound
- ▼ Schoenmaten en pizza-toppings

PLAY-STATION
Prijs: ƒ 119.95 Bfr. ca. 2150
Fabrikant: Konami
Distributeur: Konami
Tel.020-4223411



NBA In The Zone zit goed in elkaar. De spelers zijn mooi geanimeerd, de gameplay is erg soepel en de soundtrack strak. Hoewel NBA In The Zone niet baanbrekend is, is het absoluut een heel erg vet basketbalspel.
ANDREAS

JAMES BOND?

NBA in the Zone begint met een heftige openingsfilm met een R&B soundtrack, vaag gebaseerd op het James Bond thema. Nu vraag je je af wat basketbal met James Bond te maken heeft en ik kan je zeggen: helemaal niets, maar ja: beter goed gejat dan slecht bedacht. Na de intro gaan we teams kiezen in het mooie en overzichtelijke optionscherm en we kiezen voor -natuurlijk- de Chicago Bulls. Dan mogen we de opstelling gaan veranderen. We nemen de onovertroffen line-up van Steve Kerr, Toni Kukoc, Scottie Pippen, Pete Meyers en Will Perdue. Let's Play Ball!

ONVERMOEIBAAR

Als de Bulls in de eerste ronde van de Eastern Quarterfinals van de NBA playoffs aantreden tegen de Charlotte Hornets zien we hoe het eruit ziet: mooi geanimeerde 3D draadmodel-spelers, een beetje à la Virtua Fighter. Afhankelijk van je eigen joypadinstelling controleer je de actieve speler, de passes, shots, dunks, steals en blocks. Je kan constant een mannetje heen en weer laten rennen want -in tegenstelling tot NBA Jam- worden je spelers nooit moe en wordt er bijna nooit gefould.


Het speelkwartier is begonnen.

LASTIG

We spelen vrolijk de eerste twee quarters door, waarbij Steve Kerr zich ontpopt als de handigste speler. De twee teams gaan bijna gelijk op en bij een stand van 33-30 in ons voordeel gaan we de rust in.
Nu gebeurt er iets lastigs: de viewpoint shift niet mee naar de andere kant. Keek je in de eerste helft op de rug van je spelers, nu kijk je ze aan en moet je naar jezelf toe rennen in plaats van van je af. Hierdoor raken we dusdanig in de war dat de Hornets binnen de kortste keren leiden met 46-40.
Gelukkig weten Will Perdue en Pete Meyers de eer van de Bulls te redden en knallen ze er een paar prachtige dunks doorheen, zodat we uiteindelijk net winnen met een krappe 67-65.

SCHOENMAAT

Als je gescoord hebt komt er een replay. Met de default instellingen krijg je die altijd te zien en kan je dus niet verder spelen tot je de replay en de statistics van de dunkende speler hebt doorgebladerd. Pas als je voor de honderdste keer de info over Will Perdue's schoenmaat, favoriete pizza-topping en babe of the year hebt gelezen, mag je verder.
Gelukkig kan je je eigen custom-instellingen opslaan in de memory-kaart, waardoor je bijvoorbeeld je eigen joypadkeuze ook mee kan nemen naar vriendjes en vriendinnetjes met hetzelfde spel.


Eenhandig dunkie, net zo makkelijk.


Lekker hoor zo'n netje.

KAMPIOEN

Hoe het verder afliep met de Bulls was natuurlijk duidelijk: ze hakten de Washington Bullets in de pan en konden in de Eastern Finales aantreden tegen de New York Knicks, waarin ze er in eerste instantie flink van langs kregen van sterspelers Patrick Ewing en Charles Oakley. Toch mocht al dat slam- en dunkgeweld niet baten en konden de Knicks inpakken.
Nu stonden alleen de San Antonio Spurs nog in de weg naar de NBA-kampioenstitel. Hoe deze ooit in de finale terecht waren gekomen mag Joost weten, want binnen een kwartiertje lagen ze eruit en waren we wereldkampioen. Exit Spurs, lang leve de Bulls!


Probeer daar maar eens doorheen te komen.


Patserig worpje.

TOTAL NBA

Toen ik het gouden testschijfje met de Total NBA-bèta in de PlayStation propte en de beginbeelden zag, dacht ik: zo gaat het er in de toekomst uitzien. Dit wordt de shit!

WREED:

De introfilm van Total NBA is beter geproduceerd dan de meeste clips op MTV en ramt de meest wrede basketbal- en vooral cheerleader(!)-beelden door je netvlies heen. Ben je er een beetje van bekomen en weer teruggekeerd naar de normale wereld, zit je al in het optiemenu. Dit is pas realistisch! Het lijkt wel of je het NBA-overzicht op CNN zit te bekijken!
Het kiezen van teams en spelers liet in deze bèta-versie nog wel wat te wensen over maar neem maar van mij aan dat de opties zo uitgebreid zijn dat je bij wijze van spreken de kleur van Scotty Pippen's schoenveters kan bepalen.

BIJNA ECHT

Oké, tijd om de arena te betreden en potjandosie (ja, ik leer het al) wat ziet dat er verschrikkelijk dope uit! Zo moet het zijn! De teams renden de zaal in en tjeetjemieneetje (het gaat steeds beter) wat [illegible] mooi! De [illegible] vloer [illegible] heel [illegible] de zaalverlichting. De crowd bestaat uit losse personen die staan te springen en te dansen en de figuren zijn bijna echt. Dribbel een beetje rond, pass de bal naar je collega en hij dunkt 'm erin. Wat je ook doet, je hebt het gevoel dat in de zaal een echte wedstrijd bezig is waar jij met je neus bovenop zit. Als je na het einde van de quarter even bij probeert te komen van al het geweld en gedunk, word je getrakteerd op een lading cheerleaders waarvan je van je stoel valt. De vrolijke danspasjes, in combinatie met de bescheiden kleding (het is nu eenmaal warm in zo'n zaal), brengen je dusdanig van je [illegible] pos, dat je [illegible] buttons [illegible].

VOORUITGANG

[illegible] of er nog [illegible] gedaan kan worden in de final version, maar de prachtige achtergronden en perfect geanimeerde spelers zorgen er op dit moment nog voor dat het spel voor geen meter loopt. Eerst moet je een half jaartje laden en dan sukkelen de spelers hakkelend en traag door de trillende zaal. Toch steekt iedereen die door de [illegible] en traagheid van Total NBA zegt dat het een [illegible] spel is, een [illegible] voor de vooruitgang.

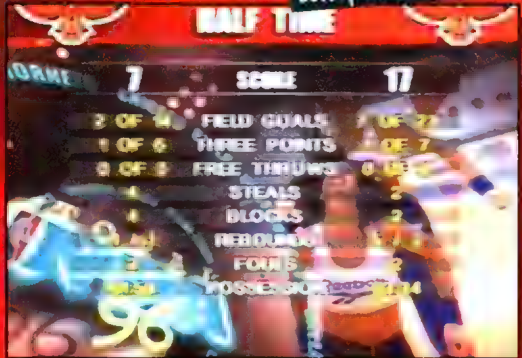
Blokkuuuuh!



Vette dunk.



En hij kan het ook met één hand.



Dat noem ik nog eens een pauze filmpje.



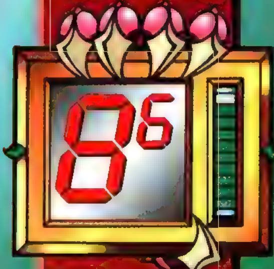
Norman legt aan voor een vrije worp.

RAPPORT

GRAPHICS	10
GELUID	9⁰
ORIGINALITEIT	9⁵
SPEELBAARHEID	6⁰

- ▲ Dope
- ▲ Prachtig gemaakt
- ▲ Een kijkje in de toekomst
- ▼ Moet nog sneller worden

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2325
Fabrikant: Sony
Distributeur: Columbia Tristar
Tel. 035-6250720



Kijk, ik geef graag toe dat het spel nog niet precies is wat het wezen moet, maar wacht maar eens af, tot de final of totdat Total NBA deel 6 uitkomt op de Sega 128 of de Nintendo 400. You Will Love It!
ANDREAS



Baas boven baas.



Drie-punters kun je gerust aan Scotty Pippen overlaten.

VICTORY BOXING



Nu ziet ie er nog goed uit.

Het lijkt een onmogelijke opgave om de, van nature zo spectaculaire, bokssport om te zetten in een computerspelletje. Met Victory Boxing neemt JVC de handschoen nog eens op. It's a Knock Out? Not!



De zogenaamde borstbenk.

TYSON METHODE

Victory Boxing begint met veel poeha. Een brullende spreekstalmeester, een daverende lichtshow en luid joelend publiek moeten je adrenaline in de eerste seconden van de match oppompen. De teleurstelling komt echter al snel, want van een echt gevecht is geen sprake. Ik heb zelf weliswaar nooit gebokst maar ik heb toch het idee dat het meer is dan alleen in het wilde weg met je armen zwaaien. (Let's ask Tuur!)

Bij Victory Boxing is het naar mijn mening onmogelijk om op een andere manier te winnen dan door middel van deze 'Tyson methode'. Je kunt jezelf wel allerlei combo's aanleren maar in de praktijk zijn die zeer moeilijk toe te passen. De computer gestuurde tegenstanders lijken namelijk praktisch altijd je glazen kin te raken wanneer je eenmaal lekker op dreef bent.

GEROMMEL

Om het woord Virtua eer aan te doen kun je Victory Boxing alleen spelen met door jou zelf 'ontworpen' boksers. Dat klinkt leuker dan het is. In principe kun je het geslacht, de huidskleur, de lengte, de gewichtsklasse en de vechtstijl van jouw bokser bepalen. Maar natuurlijk is dat louter gerommel in de marge. Er is geen sprake van een learning mode dus echt uniek wordt jouw bokser nooit.

VIRTUA VROUWVOLK

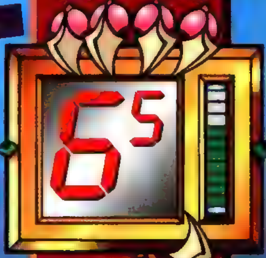
Wat ik wel een complimentje waard vind is het feit dat het ook mogelijk is om met of tegen vrouwen te boksen. Een kleine stap voor Sega maar een grote stap voor de mensheid. Vrouwen verdienen tenslotte ook af en toe een ram voor hun harses. Om de titel van wereldkampioen te veroveren moet je een dertigtal bokser tegen het canvas slaan. Ongure types uit alle hoeken en gaten van deze aardkloot. Echt gevarieerde vechttechnieken hebben je tegenstanders niet. Alweer een teleurstelling. Als het dan zo moeilijk is om te winnen, is het minste wat ze kunnen doen; jou op een creatieve manier aan gort slaan. Niet dan?

RAPPORT

GRAPHICS	8^{5}
GELUID	8^{7}
ORIGINALITEIT	7^{8}
SPEELBAARHEID	4^{0}

▲ Vrouwelijke boksers
▲ Spectaculaire show
▼ Saai
▼ Simpel

SATURN
Prijs: ƒ 149,- Bfr. ca. 2700
Fabrikant: JVC
Distributeur: Atoll Soft
Tel.030-2416016



Helaas pindakaas. Opnieuw is de missie om de met zweet en bloed doorweekte bokssport in je huiskamer te brengen mislukt. De graphics zijn uiteraard wonderschoon maar dat kan Victory Boxing niet redden. Hou je geld lekker in je zak en ga eens een keer naar een echte bokswedstrijd.

KEES



Laura en Nancy geven elkaar ervan langs!

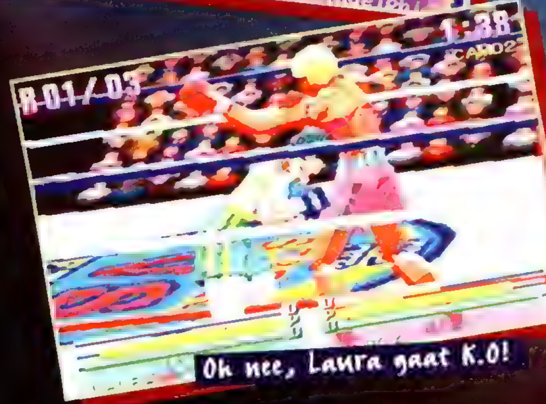


Mamma ik heb zo'n hoofdpijn.



Move your feet!

Als blikken konden doden.



Oh nee, Laura gaat K.O!

POWER TIP

Gooi de handdoek gerust in de ring.

Power Serve


Dubbelen op Wimbledon.

POWER TIP

Keer na een geslagen bal meteen terug naar het midden van de baan om twee kanten af te dekken.


Yes, de set is binnen!


Daar zakt Legacy's broek vanaf.

Moeilijk, moeilijk dat is het eerste wat me te binnenschiet als ik aan console-tennis denk. Uren ben ik in de weer geweest om Pete Sampras en kornuiten in de vingers te krijgen. Zou Power Serve me wat beter liggen?

LEVENSECHT

Helaas hadden we op de redactie nog alleen de NTSC-versie van dit spel beschikbaar. Ik zal jullie niet vermoeien met technische details maar ons systeem om plaatjes te maken, kan wat beter overweg met de standaard PAL-spellen en daarom zijn de screenshots op deze pagina niet zo mooi als het spel in werkelijkheid is. Grafisch gezien is Power Serve een topper. In 3D lijken de spelers levensecht en een serie camera's staat klaar om het speelveld en de tennissers vanuit alle hoeken en gaten te volgen.

GRAND SLAM

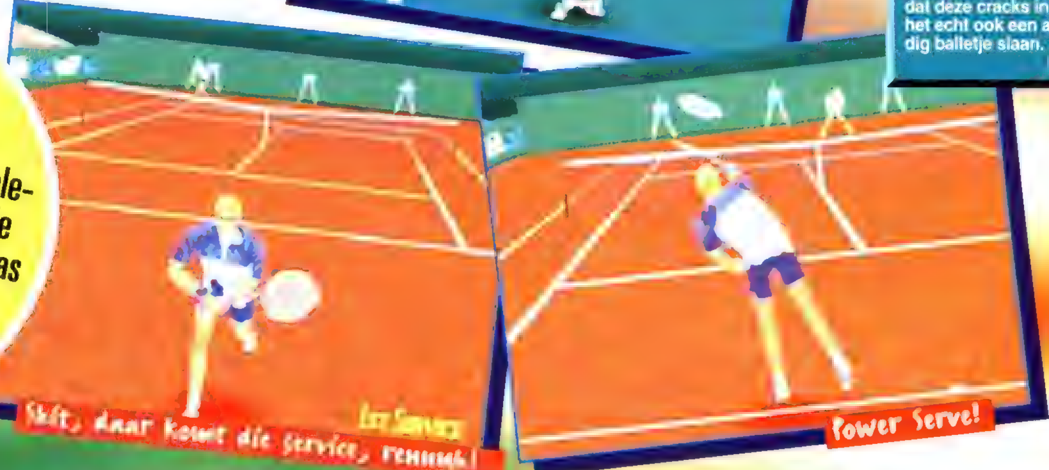
De wedstrijden spelen zich af op de grasbanen van Wimbledon, het gemalen baksteen van Parijs en het hard court van New York. Zoals het hoort hebben de makers van Power Serve naar aanleiding van de ondergrond een duidelijk verschil aangebracht in de manier waarop de bal reageert. Op het Parijse gravel gaat het allemaal een pietsie langzamer en is de bal wat moeilijker te zien en op het Amerikaanse hard court stuitert de bal wat hoger op en is vooral de service een gevaarlijk wapen.

NET ECHT

Power Serve is alleen of met z'n tweeën te spelen met singles of doubles. Ook alleen kun je dubbelen want dan neemt de computer de overige drie spelers voor z'n rekening. De wedstrijden kun je instellen voor een, drie of vijf sets en natuurlijk kun je na elke set een 'uitdraai' krijgen van alle statistische gegevens van jou en je tegenstander.
Je krijgt de keuze uit vier dames en vier heren die opmerkelijke gelijkenis vertonen met de echte 'cracks'. Zo is Andy Legacy een kloon van Agassi, heeft Bart Sunrise veel weg van Pete Sampras, in Steve Edwards herkennen we Edberg en Mike Lee is het evenbeeld van Chang. Bij de dames kunnen de kenners achtereenvolgens Steffi Graf, Martinez, Sabatini en Date herkennen in Rusty Guriffis, Angela Santos, Julia Cappuccino en Kumiko Abe. En vooral door de prachtige 3D beelden krijg je echt het gevoel in de huid van je favoriet te kunnen kruipen.

SPEELBAARHEID

Oké, allemaal leuk en aardig maar kunnen we met Power Serve een lekker balletje slaan? Ik had me namelijk al geestelijk voorbereid op urenlang gepruts en tig 6-0 nederlagen voordat ik een beetje een rally zou kunnen spelen.
Maar tot m'n opluchting heb je de meeste slagen in dit spel vrij snel onder de knie. Met de X-knop speel je een vlakke fore- en backhand, slicen doe je met X en naar beneden en topspin met X en naar boven.
Ook de service is niet al te moeilijk te timen en is op verschillende manieren uit te voeren. Lobs, volleys, drop volleys, smash... het zit er allemaal in en, beter nog, met een beetje oefenen krijg je het er ook allemaal uit!


Dubbelhandige backhand.

Shit, daar komt die service, remmuh!

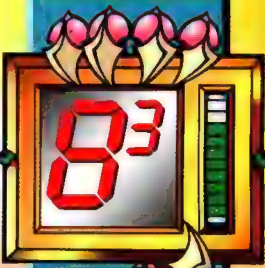
Power Serve!

RAPPORT

GRAPHICS	9^3
GELUID	7^4
ORIGINALITEIT	7^5
SPEELBAARHEID	8^8

- Spelers echt herkenbaar
- Snel in de vingers te krijgen
- Uitgebreid slagenarsenaal
- Tegenstanders pittig maar niet onverslaanbaar

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,50 Bfr. ca. 2150
Fabrikant: Ocean
Importeur: Dimension Plus
Tel.050-3129818



Power Serve ziet er prachtig uit en, nog belangrijker, is al vrij snel goed in de vingers te krijgen. Denk echter niet dat je zo maar even een potje wint, maar ik geloof dat deze cracks in het echt ook een aardig balletje slaan.
ED

review

Virtual Open Tennis

Ook de Saturn heeft inmiddels z'n eigen tennisspel: Virtual Open Tennis. Een mooie gelegenheid om te zien of VOT zich kan meten met z'n PlayStation concurrent Power Serve dat ik op de pagina hiernaast heb besproken.

PS - VOT: 2-1

Kijken we allereerst naar de graphics dan valt Virtual Open hard tegen. In de intro ziet het er weliswaar veelbelovend uit als een fraai ogende 3D tennisser het centre court betreedt. Starten we het spel, dan blijft daar helaas niet veel van over. Zeker als je net Power Serve hebt uitgezet, is het even schrikken geblazen; 1-0 voor PS.
Ook geluid scoort VOT ruimschoots voldoende. Het balletje maakt het bekende plop soundje en zelfs een bal die de netband raakt, maakt het juiste geluid. Niet beter maar ook niet slechter dan Power Serve; allebei een punt 2-1.

3-1

In Virtual Open heb je keuze uit tien spelers met allemaal hun specifieke sterke- en zwakke punten. Het zijn er dus twee meer dan in PS maar het zijn dit keer alleen mannen.
De spelers in VOT hebben een enkele keer iets weg van de echte profs (Anders Rosenberg is bijvoorbeeld duidelijk geïnspireerd op Stefan Edberg) maar in het spel zijn de spelers vrijwel onherkenbaar. Het 'kruip in de huid van' gevoel ontbreekt daardoor; 3-1 voor PS.

4-2

Als sterk punt van Power Serve noemde ik de verschillende camerastandpunten waardoor je het spel vanuit alle hoeken en gaten kan volgen. Virtual Open moet het ook op dat punt afleggen; 4-1. Qua spelopties ontlopen PS en VOT elkaar niet veel. Ook hier drie baansoorten (gravel, hard court en gras) en de mogelijkheid een 'exhibition match' te spelen of een toernooi af te werken.

Sterk punt van VOT is de trainings mode waarin je op je gemak je service, return of smash kan oefenen. De laatste twee met behulp van een ballenkanon.
Aardig extraatje is de zogenaamde 'Can Game' waarbij je serverend een aantal blikjes moet zien te raken. Met name door de trainingsmode een puntje erbij voor VOT: 4-2.

6-3!

En dan het belangrijkste, de speelbaarheid. VOT speelt niet onaardig, het is zeker sneller onder de knie te krijgen dan Pete Sampras (zie ook review Power Serve) toch kreeg ik bij PS iets meer de indruk de bal ook echt te raken en was het juiste moment van slaan iets beter aan te voelen. Virtual Open biedt wel wat meer hulp, natuurlijk door eerst goed te trainen, en vooral doordat je net voordat de bal op jouw speelhelft komt, een rood stipje ziet oplichten waar de bal gaat stuiteren. Op die manier kun je wat sneller anticiperen. Omdat de speelbaarheid het belangrijkst is dubbele punten; 2 voor PS vanwege het feit dat je meer het idee hebt dat je écht slaat en wat makkelijker kan timen, 2 punten voor VOT vanwege de hulp; 6-4. Game and Set voor Power Serve!


Belangrijk bij de service is om de bal op het hoogste punt te raken.


Er is ook een snelle hard court binnenbaan.


Blikjes raken met de Can Game.



Oefenen, oefenen en dan...


Een alles vernietigende smash!


Met behulp van het ballenkanon kun je je smash en return oefenen.

POWER TIP
De Can Game is erg handig om je service te oefenen.



Snoekduik op z'n Becker's.

RAPPORT

GRAPHICS	6³
GELUID	7⁴
ORIGINALITEIT	7⁵
SPEELBAARHEID	7⁸

▲ Goede trainingsmode
▲ Speelt niet onaardig
▼ Spelers onherkenbaar
▼ Power Serve is beter

SATURN
Prijs: ƒ 139,50 Bfr. ca. 2500
Fabrikant: Imagineer
Distributeur: Atoll Soft
Tel.030-2416016



Virtual Open is geen onaardig tennisspel en kan, zeker met z'n tweeën, heel wat uurtjes lol opleveren. In de vergelijking met Power Serve komt het toch op een aantal belangrijke punten te kort.

ED

International Superstar Soccer Deluxe

Ziehier de favoriet van vele voetballiefhebbers. Een van de best speelbare voetbalgames die de 16-bitter heeft voortgebracht is toe aan zijn MegaDrive debuut. Zou die nog beter zijn dan op de SNES?



Feest op z'n Braziliaans.

RAPPORT

GRAPHICS	7,0
GELUID	7,5
ORIGINALITEIT	9,0
SPEELBAARHEID	9,0

- ▲ Simpel is het lekkerst
- ▲ Tactisch vernuft vereist
- ▲ Trainingen uitgebreid
- ▼ Oogt rommelig

MEGADRIVE
Prijs: f 99,- Bfr. ca. 1800
Fabrikant: Konami
Distributeur: Konami
Tel.020-4223411

8,1

Ja ja, de spanning is er nog steeds, en het zit ook op de MegaDrive weer goed in elkaar. Qua geluid en graphics een ietsje minder dan de SNES, maar een genot voor de vingers.
SKATE

HI-TECH

Noem me een verwend nest, maar na het voetbalgeweld dat ik in de afgelopen maanden heb mogen aanschouwen op de meer geavanceerde systemen, moet ik jullie zeggen dat ik niet al te happig was om deze game aan een onderzoekje te onderwerpen.
Na al die wrede graphics op Saturns en PlayStations was ik bang dat een soccergame als deze voor mij op een zware teleurstelling zou uitlopen. Met slechts sentimentele en positieve herinnering zou ik dan ook de strijd aangaan. Niet alleen met de tegenstanders van de andere landen, maar ook met de moderniseringen binnen de voetbalwereld, zowel in de realiteit als op de MegaDrive.

GEVOEL

Wat International Superstar Soccer mee heeft ten opzichte van alle andere mooie voetbalspellen, is de speelbaarheid. Niet moeilijk doen, gewoon vet erin knallen, rauwe slidingen en lekkere passes, daar draait het toch eigenlijk allemaal om? Wat kan mij het nou schelen of de bal na het passen even later weer automatisch bij me terugkomt! Voetbal is een sport waarbij je het denkwerk achterwege moet laten en lekker op je gevoel speelt.
Deze Deluxe uitvoering van ISS bedient je wat dat betreft weer op je wenken. En hij heeft, vergeleken met de eerste versie (alleen op SNES), nog een paar extraatjes meegekregen. De 'smiles' (krachtmeters) en trainingen (uitgebreid!) zijn nog steeds van de partij. Verplichte kost vind ik, aangezien spelers nou eenmaal niet allemaal even sterk kunnen blijven in de gehele wedstrijd.
Met de uitbreiding van de trainingen ben je in staat je technieken en tactiek nog beter onder de knie te krijgen. Oefen hier goed mee, zodat je de krachten en technieken van je spelers op een positieve manier kunt toepassen.
Zet als trainer zijnde nooit je tactiek en opstelling volledig op z'n kop, er zullen spelers zijn die dit niet goed kunnen verwerken en daardoor een stuk minder goed zullen functioneren (tenzij je op die manier alles blijkt te kunnen winnen. Vergeet dan wat ik zojuist gezegd heb).

ONVERSLAANBAAR

Welke game ik ook speel, ik ben met Brazilië altijd het beste af. Nadat ik me eerst vermaakt heb met de scenario-optie (effe binnenwippen op een cruciaal spelmoment van een bepaalde wedstrijd), besluit ik dan ook te kiezen voor het spelen van de WK en met dit altijd oppermachtige elftal de grasmat te betreden. Snelle acties, goed samenspel en een gouden spitsenduo zorgen ervoor dat ik de felbegeerde cup opnieuw in handen krijg. Het mag duidelijk zijn dat deze champ onverslaanbaar is en voorlopig ook wel zal blijven.

Vlak na de winterstop.

Opvangen op het borstje.

Voetbal is soms net ballet.



Aanslag op de keeper.

Dat wordt een poeier.

POWER TIP
Blijf goed op de prestaties van elke speler letten en wissel tijdig.

In het jaar 2052 is de meest populaire sport antizwaartekracht racen. De F-3600 Racing League is waar het om draait. Stap in je machine, start je motor, en wipe'em out.

WIPEOUT



Naar de bergen? Lukt je nooit.



Ongelukje, maar ik deed echt niks.

POWER TIP

Zet een plaat met race-geluiden op tijdens het spelen.

RAPPORT

GRAPHICS	7^{8}
GELUID	6^{0}
ORIGINALITEIT	7^{7}
SPEELBAARHEID	6^{5}

▲ Racen en schieten

▲ Snelle jets

▼ Geen geluidseffecten

▼ Te moeilijk voor mij

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1440
Systeemeisen: 486-66, 8 Meg RAM, 5 Meg schijfruimte, Dos 6.0, joystick/gamepad, geluidskaart.
Fabrikant: Psygnesis
Distributeur: Homesoft
Tel.023-5311241

7^{0}

WipeOut vraagt van de speler een hoop oefening. Eventjes starten en vertrouwen op je leuke smoeltje heeft hier geen zin. Ik persoonlijk ga liever meteen zonder al te veel poespas aan een race meedoen, maar het is maar waar je van houdt.
BAS

PITTIG

Je vliegt in een anti-zwaartekracht racemachine die veel op een spacejet lijkt. De verschillende teams hebben verschillende jets. In de handleiding kun je rustig kijken naar de machine die het beste bij jou past.
Je kunt deel uitmaken van een Japans, Amerikaans/Canadees, Europees of Russisch team. Er zijn zes verschillende parcours; stuk voor stuk uitdagingen voor racefreaks. Niet alleen bochten maar ook gaten in de weg en hoogteverschillen maken de race extra moeilijk.

FILE OPLOSSING

In dit spel is het ook mogelijk om op je tegenstander te schieten als hij in je weg zweeft. Kijk, dat noem ik nog eens een goed idee, waarom zou je iemand inhalen als je hem ook van de baan kan knallen. Helaas remt het je tegenstander alleen maar af.
De wapens zijn niet standaard in je machine aangebracht maar kunnen onderweg opgepikt worden. Overal op de baan liggen iconen die verschillende krachten geven als je er overheen zweeft. Zo zijn er iconen voor een schild, turboboost, mijnen, schokgolven, raketten en hittezoekende projectielen.

AIRBRAKES

De race zelf viel me een beetje tegen. Niet alleen is de besturing van je zwever moeilijk onder de knie te krijgen, ook het oppikken van een icoon is niet eenvoudig. Het grootste deel van de tijd vloog ik in m'n uppie achteraan en was er niemand anders op de baan om eens lekker op te knallen.
Daarbij komt dat je veelvuldig gebruik moet maken van je airbrakes en dat lukte mij voor geen meter. Die airbrakes zorgen ervoor dat je scherpe bochten kunt maken maar helaas was dat voor mij niet weggelegd. Ik ben dan ook zelden bij de laatste drie geëindigd, wat nodig is om verder te komen.



Wrijf het nog maar eens in.



De weg die voor ons ligt.

MEER SPELERS, MEER CD'S

WipeOut kan door meerdere spelers tegelijk gespeeld worden; met behulp van een seriële kabel tussen twee PC's of via een netwerk, waarbij maximaal acht spelers tegelijk kunnen racen. Bedenk echter wel dat je bij de meerspeleropties voor elke deelnemer een aparte CD nodig hebt.

FOK DA HOUSE

Tot mijn grote ongenoegen werd ik het hele spel door geconfronteerd met een irritant house deuntje. Dit ging na een tijdje zo vervelen dat ik besloot om het geluid maar helemaal uit te zetten. Geef mij maar het gebrul van motoren, dat is pas muziek in mijn oren. Maar racemonsters zijn in de toekomst helaas doodstil. In ieder geval in WipeOut.



Eindelijk, tegenstanders!

Nadat Ed's Twingo wat schade had opgelopen na een ontmoeting met een Ford Capri, en hij dus even geen auto's en al helemaal geen botsingen meer kon zien, had ik het genoegen om een race game te reviewen. Destruction Derby voor de PC was het spel waar ik in mocht stappen.

Destruction DERBY


Dat noemen wij een sandwich.

BROEM, BROEM

Na een hoop zeuren en jengelen, en toen dat niet hielp dreigen, mocht ik op Ben z'n Pentium machine spelen.
De graphics zien er hierop prima uit en dat moet ook wel als je wilt zien wat voor schade je aan je tegenstander toebrengt. Het enige dat mijn dag grondig verpestte was dat ik, behalve een irri housedeuntje, met geen mogelijkheid het geluid aankreeg.
Ben, die even een kijkje kwam nemen omdat hij mij keihard hoorde vloeken, gaf het na een tijdje ook op en zei dat het iets met de geluidsdrivers te maken kon hebben, maar dat de kans groter was dat er gewoon geen geluidseffecten in het spel zaten.
Nou dat was een partij stierenstront zeg. Wat moest ik dan om een beetje het idee te hebben dat ik in een auto zat? Zelf een beetje broem broem geluiden gaan zitten maken? Nu had ik echt zin om te slopen dus begon ik toch maar aan het spel.

STOK IN JE AUTO

Ik had gehoord dat Destruction Derby niet alleen heftig scheurwerk is maar ook geschikt voor het betere sloopwerk dus koos ik bij het menu gelijk voor Wreckin'-race.
De andere twee opties zijn Time Trail en Stock Car maar aangezien ik nergens op tijd hoefde te zijn en ik niet helemaal begrijp wat je met een stok in je auto moet, leek Wreckin' de meest verstandige zet. Ik kreeg de keus uit drie wagens die ik in puin mocht gaan rijden. De rookie is een stevige wagen die heel wat kan hebben. Helaas rijdt hij nogal log en stuurt hij minder. De amateur is vrij stevig en rijdt als een trein. De pro is ontzettend snel maar lijkt wel van glas, een paar deukjes en hij ligt uit elkaar.


En wegwijzers ho maar!


Hoezo eenrichtingsverkeer?


Het laatste shot van onze cameraman, vlak voor z'n dood.



Als 't kapot kan moet je 't niet heel laten.

SLOOP OPDRACHT

De racebanen zijn afwisselend. Speedway is precies wat het zegt, geen onzin alleen maar asfalt. City Heat voert je door een stadje met het nodige bochtenwerk. Cross Over is mijn favoriet, de baan heeft een achtvorm en er is dus een kruising waar je beestachtig kunt crashen. Cactus Creek doet er nog een schepje bovenop met twee kruispunten. Ocean Drive voert je langs zandstrandjes, maar laat je niet verleiden om naar babes te zoeken, want dan is er een grote kans dat je tegen wegversmallingen aanknalt.
Het meest koele is toch wel de Destruction Derby zelf. Dit voert je naar een soort arena waar maar een opdracht is: slopen!!!

RAPPORT

GRAPHICS 8°

GELUID ??

ORIGINALITEIT 8°

SPEELBAARHEID 9°

[illegible]

[illegible]

[illegible]

Ik kreeg geen geluid

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1440
Systeemeisen: 486DX 66 Mhz (aanbevolen Pentium 90), 8 Mb RAM, Double speed CD-ROM Speler
Fabrikant: Psygnosis
Distributeur: Homesoft
Tel.023-5311241

8^3

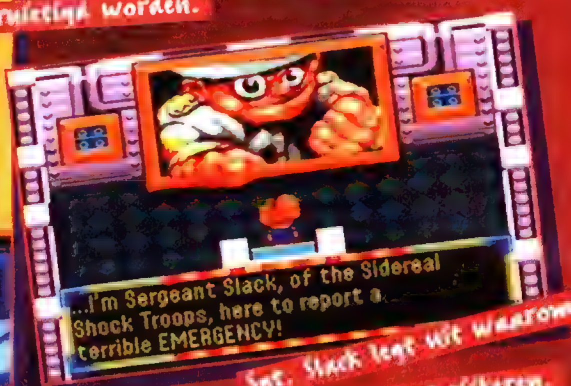
Destruction Derby is zo ultra dat ik bijna vergat dat ik het moest stellen zonder het geluid van ronkende motoren en staal op staal. Afhankelijk van de wagen is de besturing goed en loopt alles soepeltjes. Ik heb met veel plezier duizenden guldens aan dure auto's gesloopt.
BAS



Missie 1 is bijna voltooid. red de mooie geheime agente...


Eat some laser, smerige Slug!


Bij sommige planeten moet eerst de Slug-Patrol vernietigd worden.



Sgt. Slack legt uit waarom jij je leven moet riskeren.

Er was eens een klein sullig jongetje die door al zijn klasgenoten als pispaal werd gebruikt. Toch kon dat jochie er niet mee zitten, want alleen hij wist dat hij eens een grote rol zou gaan spelen in de redding van de mensheid!

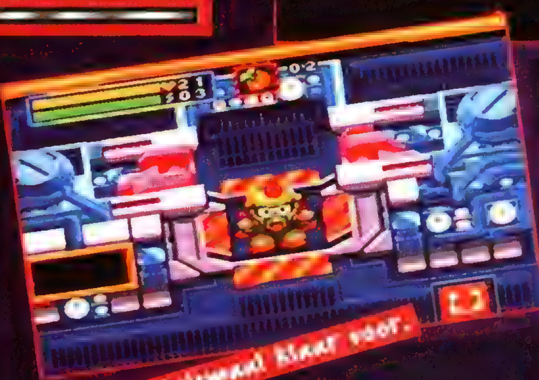
POWER TIP

Schiet geen plaatselijke bevolking neer, behalve als het natuurlijk slijmerige Slugs zijn.


Ready voor Warp speed.



Beam me up, Fido!


We zijn er helemaal klaar voor.



Fido is je trouwe raadshond.


Een mooi uitzicht via de viewport.


Langzaam wordt het heelal door jou in kaart gebracht.

PISPAALTJE

Met de handen in zijn zakken liep dit manne-tje, we zullen hem voor het gemak maar even Tommie noemen, van school naar huis. De hele dag hadden zijn klasgenoten hem weer op stang zitten jagen en als klap op de vuurpijl hadden ze ook nog eens zijn fietsbanden doorgesneden. Normaal gesproken zou je daar behoorlijk depressief en moordlustig van worden, maar Tommie niet.
Eigenlijk had hij medelijden met z'n klasgenoten die binnen nu en een paar jaar onder de plak zouden zitten van een vriendje of vriendinnetje, zouden gaan trouwen, op een saai kantoor gaan werken en zelf kinderen krijgen die hun leven tot een nog grotere hel zouden maken.
Alle klasgenoten zouden een eentonig en nietswaardig bestaantje gaan leiden. Behalve hij, hij zou wat gaan betekenen. Tommie was immers voor-

BIG SKY TROOPER

bestemd om een grote rol te gaan spelen in de geschiedenis van de mensheid. En inderdaad, op weg naar huis begon Tommie's grote avontuur...

SGT. SLACK

Tommie liep langs een kantoorruimte waar een poster hing die zijn aandacht trok: 'Sluit je aan bij de Troopers. Big time. Big Money. Big Sky.' Effe kijken, dacht Tommie en voor hij het wist zat hij alleen in een ruimte, tegenover een enorme kerel met een militair uniform aan. Nog voordat Tommie zich kon bedenken en weglopen, begon de man met een harde diepe stem zijn betoog. Hij stelde zich voor als Sergeant Slack van de Sidereal Shock Troops. Hij vervolgde zijn verhaal met de mededeling dat de aarde in gevaar was doordat de Sultan of Slime de oorlog aan de aarde verklaard had. De Sultan had al het grootste deel van de planeten in het heelal onderworpen aan zijn smerige gezag.

GUTS

Maar we zullen niet vanaf de zijlijn blijven kijken hoe ook de aarde aan zijn slijmerige uitbreidingsdrang onderworpen wordt. We zullen terugvechten, sprak de sergeant. Het enige dat we nog nodig [illegible] hebben zijn een paar moedige mannen, vrouwen en kinderen die de guts hebben om het gevecht aan te gaan. Hij sloot af met de vraag of Tommie misschien iets zou voelen voor een militaire carrière. Nog voordat Tommie antwoord kon geven werd hij al aan een paar tests onderworpen. Als eerste werd een thermometer in zijn strot geduwd om zijn fysieke gesteldheid te onderzoeken. Vervolgens werden zijn reflexen gemeten, gevolgd door een intelligentietest. De sergeant was duidelijk onder de indruk want Tommie werd spontaan gepromoveerd tot 21-sterren generaal.

En voor hij het wist zat hij al in een ruimteschip, ver van de aarde, helemaal alleen maar vastbesloten om de aarde te behoeden voor de Sultan of Slime.!

FIDO

Door een geautomatiseerd systeem werd Tommie uit zijn ruimtepak genesen en verdwaasd keek hij in het rond. 'Waar ben ik in hemelsnaam in verzeild geraakt?', mompelde hij in zichzelf. Plotseling hoorde hij een hond blaffen. Wat nu weer!? Hij draaide zich om en op een groot scherm stond een bastaard dalmatiër hem hijgend aan te kijken. "Ik ben Fido, de Flexible Interactive Digital Omnicomputer van je schip de Dire Wolf. Heb je hulp nodig, ik geef het aan je. Ben je depressief, ik beur je op. Zit je in moeilijkheden, ik trek je uit de stront. Ik ben de beste vriend die een Big Sky Trooper zich kan wen- [illegible] meteen [illegible] naar de [illegible] Hombeam en [illegible] mooie geheim agent Myra La Brasse uit de klauwen van de Slug invasiemacht."

HALL OF FAME

Zonder aarzelen gaat Tommie aan het werk en zet koers naar de dichtstbijzijnde planeet Barx. Hij voelt dat zijn moment van glorie is aangebroken.

Bij de planeet wordt Tommie voor het eerst geconfronteerd met de Slugs. Een Slug Patrol cirkelt om de planeet en zet meteen de aanval in op de Dire Wolf van Tommie. De Dire Wolf wordt in de flank aangevallen maar als een geboren Starfighter manoeuvreert Tommie zijn schip langs de torpedo's. De Slugs weten niet wat ze overkomt en van deze aarzeling maakt Tommie gebruik om zijn lasers eens goed op die slijmballen te pompen.

De Slug Patrol is vernietigd en Tommie daalt af naar het oppervlak van Barx. De kleine hoeveelheid Slugs die hier nog rondschuifelen zijn snel opgeruimd en een paar handige items worden meegenomen.

POWER TIP

Verzamel zoveel mogelijk pakketjes. De inhoud komt later altijd van pas.

Op naar de volgende planeet. Myra moet gered worden. Zij heeft nog een hoop informatie over wat Tommie verder allemaal moet doen om opgenomen te worden in de Space Hall of Fame...

RED DE REALITEIT!

Nadat Myra gered is, wordt het Tommie pas echt duidelijk wat z'n taken zijn. Myra vertelt hem het verhaal over de oorsprong van de realiteit. Deze wordt bepaald door vier machines die gemaakt en bewaakt werden door een groep tovenaars die zichzelf de Quantum Mechanics noemen. De Slugs zijn erop uit om deze machines te vinden en te vernietigen. Als zij hierin slagen zal de realiteit verdwijnen en daarmee de mensheid. Het is de taak van Tommie om deze machines te vinden en te repareren zodat de realiteit gered kan worden voor de mensheid en al het andere leven in het heelal.

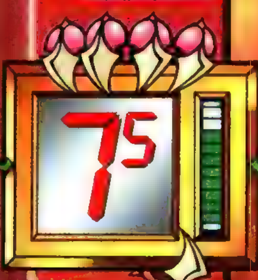
Kijk, dit is nu net waar Tommie op zat te wachten. Als hij slaagt in zijn opdracht dan zal de hele wereld, inclusief die potentiële vadsige klasgenoten, hem op handen dragen. En zijn moeder zal zeggen: 'Ik wist dat je het in je had, lieve zoon!' Hij kan nauwelijks wachten...

RAPPORT

GRAPHICS	7^{2}
GELUID	8^{0}
ORIGINALITEIT	6^{0}
SPEELBAARHEID	7^{8}

- ▲ Grappig
- ▲ Afwisselend
- ▼ Iets te simpel
- ▼ Beperkte actieradius

SNES
Prijs: ƒ 139,- Bfr. ca. 2500
Fabrikant: Lucas Arts
Distributeur: Atoll Soft
Tel.030-2416016



Big Sky Trooper is een aardig spelletje voor effe tussendoor. Veel spanning valt er niet te beleven maar het werkt op een of andere manier toch verslavend. De afwisseling die geboden wordt, enerzijds een shoot'em up, anderzijds een RPG'tje, maakt Big Sky Trooper toch het spelen waard.

THOMAS



Frankenstein
Through the eyes of the monster

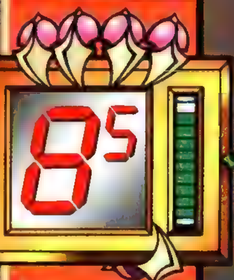
Frankenstein is een adventure a la Myst. Je wordt wakker als het monster dat dokter Frankenstein heeft gecreëerd. Je weet niet waar of wie je bent. Het is aan jou om de vragen op te lossen en de handleiding helpt daar nauwelijks bij. Heerlijk.

RAPPORT

GRAPHICS	8^{5}
GELUID	9^{0}
ORIGINALITEIT	8^{5}
SPEELBAARHEID	8^{0}

▲ Origineel
▲ Moeilijk
▲ Meerdere speelwijzen
▼ Traag

MACINTOSH CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Mac LC III, Double speed CD-ROM, 8 MB RAM, systeem 7 en 10 MB hardeschijf ruimte.
Fabrikant: Amazing Media
Distributeur: SiB
Tel.030-734794



Frankenstein is een must voor de Myst liefhebber. De beelden zijn prachtig, de video's scherp en functioneel en de muziek van hoge kwaliteit. Jammer dat het geen 3D werelden zijn waar je doorheen kan lopen. Je krijgt nog steeds 'semi' bewegende plaatjes voorgeschoteld wanneer je door Frankenstein's wereld wandelt.
DAVID


Een deel van het lab.

NIEUWE KOEIEN

Misschien moet ik geen oude koeien van stal halen maar ik moet toch even deze Frankenstein adventure vergelijken met Myst. Myst, is namelijk een soort standaard geworden voor het genre computergames waarbij je niet weet wat nou eigenlijk de bedoeling is. Het enige dat je weet is dat je flink met de muis moet klikken, voorwerpen moet oppakken en bestuderen en vooral je oren en ogen open moet houden om de soms erg pittige puzzels te kunnen oplossen.

Frankenstein is precies zo'n spel waarbij de makers toch wel een grappige en originele variant hebben verzonnen. Jij bent het monster dat ontwaakt en terwijl je zoekt naar de sleutel tot het leven, loopt de geniepige dokter voortdurend in de weg. Luister goed naar hem dan kan je aanwijzingen uit zijn sarcastische opmerkingen halen.
Om het einde van het spel te bereiken, zijn er meerdere 'routes' maar ook meerdere einden. Dat verbetert de speelbaarheid van Frankenstein aanzienlijk. Als je het eenmaal hebt uitgespeeld kun je proberen het spel op een andere manier op te lossen.

Zoek maar eens uit waar je bent.

Da's lachen, hè dokter.



Shockwave Assault

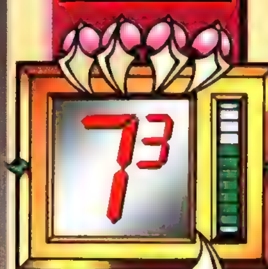
Hé daar ben ik weer! Terug van weggeweest in [illegible]. Meest wat missies uitvoeren, [illegible] niet. 't Valt ook niet mee [illegible] in Shockwave Assault [illegible] zijn.

RAPPORT

GRAPHICS	7^{5}
GELUID	6^{5}
ORIGINALITEIT	7^{0}
SPEELBAARHEID	8^{0}

▲ [illegible]
▲ Super muisbesturing
▼ Weinig origineel
▼ Geen muziek

MACINTOSH CD-ROM
Prijs: ƒ 109,- Bfr. ca. 1975
Systeemeisen: 68040 of PowerPC met 8 MB RAM, Double speed CD-ROM, 256 kleuren.
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: SiB
Tel.030-734794



Aan Shockwave hoef ik weinig woorden vuil te maken. Het is de zoveelste space shoot'em up. Ik speelde het echter wel met plezier, maar echt bijzonder...? Nou nee.
DAVID

OUDE ROT

Ik ben een oude rot in het vak van de space shoot'em ups en ik was dan ook niet verbaasd toen de nieuwslezer melding maakte van een enorme hoeveelheid meteorieten die in een hoog tempo de aarde naderden. Het waren echter geen meteorieten. Nee, de aarde werd bedreigd door duizenden aliens. Om een lang verhaal kort te maken: ik moest de wereld weer eens van de ondergang • redden.

NAUWKEURIG

Om maar meteen spijkers met koppen te slaan: hoewel het de zoveelste space shoot'em up is waarbij je al laser-zappend over het aardoppervlak scheert op zoek naar aliens, is Shockwave toch een lekker spel om te spelen. Het is heerlijk om in een cockpit te stappen en zonder een handleiding aan de slag te kunnen.
De instrumentatie is dan ook zeer beperkt: een paar 'brandstof/levens' balken, een radarscherm en een communicatie beeldschermpje. That's all.
Om te vliegen hoef je slechts de muis te besturen en de controle hierover is uitzonderlijk. Met de muis kun je heel nauwkeurig, misschien zelfs beter als met een joystick, je toestel sturen.
Verder valt er niet zoveel op te merken aan het spel, de gerenderde graphics zijn oké maar niet buitengewoon. Het spel vergt echter wel een PowerMac om acceptabel te draaien.
Overigens is het verdraaid lastig om in Shockwave Assault te overleven. Maar dat zal de doorgewinterde speler wel aanstaan.

Mad Dog II – The Lost Gold

De misdadige cowboy Mad Dog terroriseert het wilde westen op zoek naar een grote schat. Mijn taak is om deze ongeschoren bandiet te beletten de schat in handen te krijgen en, bovenal, te overleven.



Misschien had ik dat twaalfde biertje niet moeten nemen.



POWER TIP

Schiet niet op deze man. Hij is toch al bijna dood en heeft de schatkaart.



Mad Dog speelt vals.

R.I.P.

Gelukkig ben ik een dappere knaap dus ik besluit plaats te nemen op de huifkar van de grijsaard die me naar de stad moet brengen. Ook hij is zich bewust van het gevaar en adviseert me om onderweg wat schietoefeningen te doen op onschuldige paaltjes. Geen slecht idee want ik merk dat ik met de joypad niet zo snel ben. De trackball blijkt een betere optie (de derde optie was het pistool maar die heb ik niet).
Terwijl ik vlijtig kogels verspil, valt mijn oog op een dodelijk gewonde man die naast het zandpad ligt. Ik raap mijn oog op, waarna de met pijlen doorboorde man mij de helft van een landkaart overhandigt en vertelt dat een pater de andere helft bezit. Onmiddellijk word ik belaagd door bendeleden van Mad Dog en sterf een tragische dood.

GOUDEN GIDS

In het eerste deel van het spel verschijnen je belagers altijd op dezelfde plek op het scherm dus kun je al richten voordat hij zelfs in beeld is. Later is dat gelukkig niet meer zo want anders zou het spel erg saai worden. Na nog een paar afgeslagen aanvallen, krijg ik van de pater de andere helft van de kaart en nu begint het spel pas echt. Ik kan kiezen uit drie gidsen om me te helpen: Buckskin Bonnie, de professor of Shooting Beaver. Al snel blijkt waarom ze willen helpen want ik moet ze eerst redden van de dood.

EXPLOSIEVE DAME

De indiaan Shooting Beaver wordt bijvoorbeeld net gelyncht als ik hem zie. Pas na het doden van zijn belagers zal hij me door het door wrede Indianen bewoonde gebied Renegade Country loodsen.
De professor speelt vals met pokeren. Ik moet zo'n beetje het hele café vermoorden om hem uit de handen van zijn medespelers te redden.
Buckskin Bonnie is een mooie vrouw met pit en nogal bijdehand. Daardoor is ze in de problemen geraakt en moet je haar redden van een gevaarlijke gek die behalve een pistool ook dynamiet met brandend lont meedraagt.

POWER TIP

Let op de barman als je de prof probeert te redden.



DUEL

Mad Dog II heeft dus drie manieren om de schat te vinden: met Beaver door het indianenland, met de prof via de treinrails of met Bonnie door de 'badlands'.
Zoals ik al zei, duiken de vijanden verder in het spel steeds op andere plekken op maar dat is niet alles. Om het allemaal nog een tikkie moeilijker te maken, word je zo nu en dan verrast door een groep bandieten die je uitdagen voor een duel en je kent de spelregels: pas schieten als hij naar zijn pistool grijpt en schiet om te doden! Het is hij of jij...

POWER TIP



Schiet pas op de belagers van Bonnie als je dit ziet, anders raak je haar!



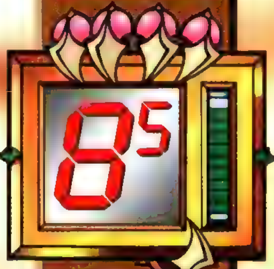
Hier kun je heel wat games voor kopen.

RAPPORT

GRAPHICS	9^{0}
GELUID	8^{8}
ORIGINALITEIT	8^{0}
SPEELBAARHEID	8^{0}

▲ Spannend verhaal
▲ Meerdere oplossingen
▲ Prima bediening
▼ Maar één positie om te saven

CD-I
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2325
Fabrikant: CapDisc/Philips Interactive Media
Leverancier: Philips
Tel.06-8406



Mad Dog II - The Lost Gold is een prima vervolg op het eerste succes. Omdat je via drie wegen de schat kunt bereiken en omdat je drie moeilijkheidsniveaus hebt, verveelt het spel niet gauw. Voor actiefreaks met snelle vingers.

Heroes of Might and Magic

Heroes of Might and Magic is het zoveelste strategie-spel met een fantastisch tintje. Dit betekent dus dat je met behulp van magie en legers, bestaande uit vreemde wezens, andermans land moet veroveren.

RAPPORT

GRAPHICS	70
GELUID	70
ORIGINALITEIT	60
SPEELBAARHEID	70

- ▲ Degelijk
- ▲ Vrouwen zijn het slimst
- ▼ Traag
- ▼ Mager geluid

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 89,- Bfr. ca. 1600
Systeemeisen: 486 DX 33 Mhz, 8 MB RAM, Dos 5.0, SVGA, Double speed CD-ROM, geluidskaart, muis. Compatibel met Windows '95.
Fabrikant: New World Computing, Inc
Distributeur: Ludi Games
Tel.0032-27352363

68

Wel een leuk spel, niet slecht maar ook zeker niet bijzonder. Ik zou bijna zeggen: neutraal.
LAURA

MEER GELD IS MAKKELIJK

Het spel kan op verschillende manieren gespeeld worden, tegen de computer of met meerdere spelers tegen elkaar. Als je tegen de computer speelt, kun je kiezen tussen een standaard game of een complete 'campaign' doen. In dat laatste geval mag je alleen kiezen welke held je wilt zijn en moet je opdrachten van de computer uitvoeren. Bij de standaard games heb je als speler iets meer te vertellen. Bijvoorbeeld tegen hoeveel tegenstanders je wilt spelen en hoe slim die dan moeten zijn. Hoe moeilijker het spel, des te lager is het geldbedrag waarmee je begint.


Een aardig optrekje.

SPECIALISTEN

Voor welk spel je ook kiest, het begin blijft hetzelfde. Je moet eerst een held kiezen waarmee je ten strijde wilt trekken. Er zijn vier mogelijkheden: toverheksen, barbaren, tovenaren en ridders. Alle heldensoorten hebben zo hun specialiteiten. Een ridder is bijvoorbeeld goed in verdediging en een heks in kennis. (Tuurlijk, het is een vrouw!!!). Ook hebben ze allemaal een eigen bijpassend kasteel en leger.
Met het geld dat je aan het begin van het spel krijgt, moet je het kasteel uitbouwen tot een onverslaanbare vesting. Dat doe je met behulp van verschillende mijnen in het land om het kasteel. Die moet je claimen om zo de geld- en grondstoffenstroom op pijl te houden.
Behalve vechten en bouwen moet je ook het land verkennen. Tijdens dat verkennen stuit je dan op schatten of vijanden, maar ook soms op mensen of wezens die zich graag bij je aansluiten.

TRAAG

Wat ik minder vond is dat ook het spelen tegen de computer per beurt gaat. Dat betekent: zoveel stappen lopen, wat vechten, de helden instructies geven en je beurt is voorbij. Dan moet je wachten totdat de computer hetzelfde heeft gedaan.
Verder zit er weinig actie in het spel, het is klikken en nog eens klikken. Er zijn geen leuke geluiden zoals bijvoorbeeld in Warcraft 2 te horen. Dat is jammer omdat dit soort spellen vaak grafisch arm zijn, en dan zijn geluiden een mooie manier om dit te compenseren.


Een typische Goblin.


Valt er wat te regelen?

POWER TIP
Tijdens het spelen merk je al gauw dat een held alleen het hele zootje niet kan runnen. Neem daarom meer helden in dienst.

HET VUILE WERK

Je kijkt van bovenaf op het speelveld en daardoor is alles vrij klein, behalve als je gaat vechten. Dan staat jouw partij tegenover de vijand en gaan de bizarre strijders elkaar te lijf. Voor de non-combattanten onder ons zit er de optie 'autocombat' op, dan regelt de computer het hele gevecht en kun jij je concentreren op de rol van de Held achter de schermen.
Tijdens het vechten kun je gebruik maken van allerlei toverspreuken. Een kadertje om het slachtoffer heen maakt duidelijk wie door welke spreuk is aangetast. Ook hier gaat het per beurt, dus jij verplaats de strijders of valt aan en dan de computer. Zo gaat het vechten wel erg lang duren.


Kan ik wat bijbouwen?

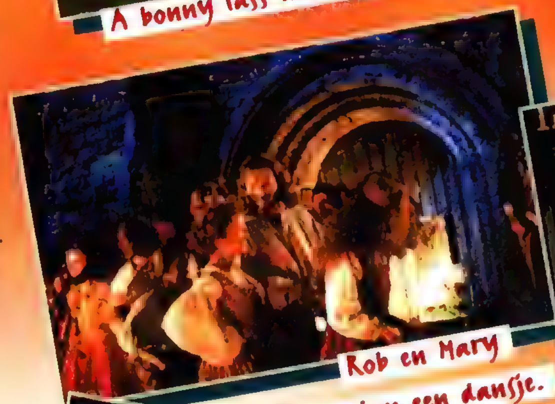

Wolfje rekruteren.


Oeps, ik ga verliezen.

Het gegeven van Rob Roy, de Robin Hood van Schotland, was interessant genoeg om er een film van te maken. Maar hoe zit dat met een bijbehorend spel? Alhoewel spel?


A bonny lass in a wee dress.


Rob en Mary.


Rob en Mary maken een dansje.



Hebben we John wat te vragen?


Ze kunnen het niet laten...


Rob en zijn lievelings koe.

VENDETTA

Rob Roy heeft echt bestaan en leefde in een tijd waarin de Schotten verdeeld waren in clans, grote families die ieder hun eigen ruitjespatroon op hun kleding hadden. Rob Roy vertelt het verhaal van de ruzie tussen Clan-lid Rob Roy McGregor (gespeeld door Liam Neeson) en de Markies van Montrose (John Hurt).
De wortels van de ruzie tussen Rob en Montrose liggen in een ver verleden. Het begon lang voor de geboorte van Rob Roy met de tragische dood van twee leden van de McGregor Clan, die na een ruzie over een slaapplaats vermoord werden. De nasleep ervan mondde uit in een wet waarin Rob Roy's McGregor Clan vogelvrij verklaard werd. Rob Roy kidnapte op een gegeven moment John Graham, de rentmeester van de Markies van Montrose. John had net de huur opgehaald. Rob gaf de 3000 Schotse ponden terug aan de huurders en vroeg de markies om losgeld voor de vrijlating van John Grahame. Montrose weigerde te betalen, dus zat er maar een ding op voor Rob, en dat was de rentmeester weer vrij laten.

FILM CD

De CD is voorzien van allerlei dingen die te maken hebben met de film en met de historische figuur Rob Roy McGregor. Alles is verdeeld in categorieën. Zo kun je interviews bekijken met de acteurs en de regisseur. Via een muisklik stel je een vraag en vervolgens geeft de acteur in een filmpje antwoord. Je kunt allerlei stukjes film bekijken die zowel voor als achter de schermen zijn opgenomen. Behalve de filmpjes zijn er ook nog plaatjes, vele honderden plaatjes zelfs. Sommige horen weer bij een filmpje. Via een icoon in de menubalk kun je dat filmpje in werking zetten.
Er staat ook een flinke hoeveelheid informatie op de CD over de geschiedenis van Schotland in de tijd van Rob Roy. Helaas wordt dit gedeelte in beeld gebracht met grote lappen tekst, die overigens wel heel interessant zijn. Vooral omdat je wat te weten komt over de (politieke) achtergrond van zo'n rare vogelvrijverklaring en de organisatie van de clans. Ook over andere delen van de Schotse historie kom je meer te weten. Zo kun je wat leren over bijvoorbeeld de Stuarts of Schotse mysteries of over de Picten.


Daar komen vier kinderen van.

GEEN GAME?!

Maar Rob Roy, Legend of the Mist is geen game. Het is een interessante waar gebeurde geschiedenis en het is een aardige film en het is een CD-ROM over die film en die geschiedenis, maar nogmaals: het is geen spel.
Jammer, want het hele verhaal van Rob Roy had een prachtig op historische feiten gebaseerd adventure kunnen worden met heel veel actie.

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	8°
SPEELBAARHEID	8°

▲ Veel info
▲ Zit goed in elkaar
▲ Historisch verantwoord
▼ Geen game

PC/MAC CD-ROM
Prijs: / 79,95 Bfr. ca. 1440
Systeemeisen: PC: 486, 8 MB RAM, Windows 3.1 of Windows '95, SVGA, Double speed CD-ROM, geluidskaart, muis.
Mac: Systeem 7.1, 8 MB RAM, 256 kleuren, Double speed CD-ROM, muis.
Fabrikant: Philips
Distributeur: Philips
Tel.06-8406



Geen game en dat lijkt een gemiste kans. Wel een leuke CD met veel informatie en mooie filmpjes.
BEN

ROB ROY
Legend Of The Mist

review

THIS MEANS WAR!

Oorlog voeren, we keuren het af maar we doen het graag, helemaal als het gebeurt in een post-apocalyptische wereld die nog maffer is dan we al gewend zijn.

SETUP BATTLE

Nadrukkelijk melden de makers van This Means War dat het spel niet is getest onder Windows 95, ze raden daarom Win 3.1 aan als besturingssysteem. Maar wat moet je als je 3.1 al ruim een half jaar geleden hebt ingewisseld voor 95? Inderdaad: zelf het spel testen onder Win 95. Meteen bij de setup loopt de oorlog vast. "This means war", mompelt Ben met een kille commandoblik in zijn ogen. Na enige schermutselingen ontdekt hij dat het screengrab-programma de boosdoener was. Er verschijnt een setup menu in beeld. Daarin staat dat er 834 K schijfruimte nodig is, maar volgens de manual heb je 31 meg(!) nodig; een gratis raadseltje waar we helemaal geen prijs op stellen.

De strijd tegen de machine escaleert nadat er een 'last minut warning' in beeld verschijnt: er zou minimaal 21 meg nodig zijn. Wie vertrouwen we: het setup-programma, de handleiding of de laatste waarschuwing? Ben gooit een driekantige munt op. Het wordt de setup. Fout! De last minute warning was correct en de CD dumpt 21 meg van z'n data op de harde schijf. De strijd gaat verder.

KEEP IT STUPID!

Een optiescherm geeft ons de keus uit Stupid, Normal en Smart. Aangezien oorlog voeren een stomme bezigheid is, kiezen wij voor Stupid. Na een introotje roept de computer dat hij het niet meer ziet zitten en sluit de boel af.

Bas: "Uuuh Ben, we zijn nog steeds niet aan het spel begonnen hè?"

Ben: "Ik denk dat het de bedoeling is om te kijken hoelang je dit volhoudt zonder je computer op te blazen."

FUCK THE MANUAL

Peinzend staart Ben enige tijd voor zich uit en dan gebeurt het ongelooflijke. Plotseling staan we middenin een strijdtoneel. De eerste opdracht: een Command Centre uitschakelen. Een hoogblonde Major Clark zegt dat we vooraf de fucking manual moeten lezen. Alsof wij niet weten hoe je een Command Centre moet uitschakelen. Fuck Major Clark. In het wilde weg geeft Ben allerlei commando's. Voor we begrijpen wat er gebeurt, zijn een paar van onze mannen neergeknald door een battlebike.

Bas: "Zeg Ben hadden we niet eerst...?"

Ben: "Grrrr!"

Wijselijk besluit Bas om verder zijn mond maar te houden. Ben is inmiddels een boerderij in puin aan het schieten. Het klagelijke geloei van een koe spoort hem daarbij aan steeds groffer geweld te gebruiken. Hij zet saboteurs in en haalt alle beschikbare soldaten uit de kazerne. Constant meldt de computer dat het Command Centre onder vuur ligt. "Dat is toch verdomme de bedoeling," roept Ben tussen twee explosies door.

FATALITIES

Na een paar minuten is het Command Centre bijna ingenomen. De 'health meter' van het centrum is bijna leeg, nog maar twee procent en dan... fatal error! Nee, dat betekent niet dat deze strijd is gewonnen maar dat de computer er opnieuw de brui aan geeft.

Bas: "Uuuh Ben, misschien moeten we ..."

Ben: "Bas, nog één woord en it means war!"

Weg met die burgerwoningen!

Fuck Major Clark.

Genoeg Desert, maar waar is de Storm?

RAPPORT

GRAPHICS	7⁵
GELUID	6°
ORIGINALITEIT	7°
SPEELBAARHEID	8°

+ [illegible]
+ Death Mode
− Klinkt niet als oorlog
− Computer bepaalt het scenario

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: 486-66, 8 meg RAM, 21 meg schijfruimte, geluidskaart, muis, Windows 3.1.
Fabrikant: Microprose
Distributeur: Homesoft
Tel.023-5311241

7¹

Het lijkt op een kruising tussen Command en Conquer en Dune, maar dan met iets vagere graphics, een slechter geluid en een (nog) simpeler bediening. De moeite waard als je genoemde twee al lang en breed hebt uitgespeeld.
COMMANDER BEN/ CONQUERER BAS

POWER TIP
Doe geen moeite onder Windows 95, die oorlog verlies je...

STEAMGEAR MASH

Regelmatig krijgen we op de redactie spellen die hier nog niet officieel uit zijn, maar waar wel al een Japanse versie van is. Nadeel is dan soms dat we nog niet alle details van een spel kunnen bespreken omdat we onze cursus Japans nog niet hebben afgerond. Actualiteit heeft soms z'n prijs.

NO INFO

Steamgear Mash is zo'n spel waar met geen enkele mogelijkheid uit op te maken valt waar het spel nu eigenlijk over gaat. Na wat rondgebeld te hebben met de verschillende nationale games-distributeurs was ik nog steeds niet veel meer te weten gekomen. Dan moet ik het maar doen met de beperkte informatie die ik zelf uit het spel heb gehaald.

CRIME PASSIONEL

Steamgear is een home-made robot waarbij geen ingewikkelde accu's en complexe interne stroomvoorzieningen zorgen voor het tikken van zijn hartje, maar een heuse stoommachine.
Dit zelfdenkende cyberlocomotiefje leefde lange tijd gelukkig temidden van z'n uitvindersgezinnetje. Een innige vriendschap met de dochter van het huis was het resultaat maar dit geluk was gedoemd verstoord te worden.
Vanuit een ruimtestation en met behulp van een supertelescoop is een kwade geest in stilte verliefd geworden op het meisje. Zonder pardon en geweten laat hij zijn handlangers het meisje ontvoeren en Steamgear wordt hierbij total-loss geslagen. Maar ons locomotiefje raapt zichzelf bijelkaar en gaat onverschrokken op zoek naar zijn vriendinnetje.

VERZAMELEN

Steamgear Mash is een 3D schuin scrollend shoot'em up game waarin Steamgear zoveel mogelijk attributen moet verzamelen om uiteindelijk zijn tegenstanders mee om zeep te helpen. De attributen liggen verspreid in metalen kisten over de verschillende platforms en aan het eind van elk level staat hem een gevecht met een gigantische Boss te wachten. De opbouw van het spel is standaard maar het spel speelt lekker weg.

POWER TIP

[illegible]

RAPPORT

- GRAPHICS 6^0
- GELUID 7^2
- ORIGINALITEIT 7^0
- SPEELBAARHEID 7^0

- ▲ [illegible]
- ▲ [illegible]
- ▲ [illegible]
- ▼ Te weinig spanning

SATURN
Prijs: ƒ 139,50 Bfr.ca.2500
Fabrikant: Takara
Distributeur: Atoll Soft
Tel.030-2416016



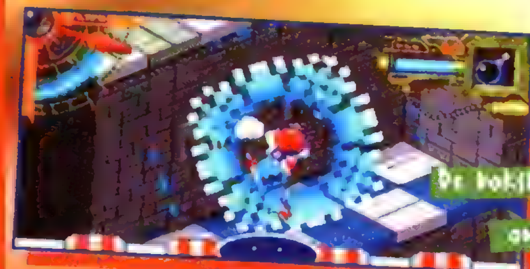
Hoe standaard Steamgear Mash ook mag zijn, deze eenvoud siert het spel. Geen overbodige tierelantijnen maar een hoop joypad plezier.
THOMAS



Deze Boss-koning heeft het slechtste met je voor.



Deze Roll laat Steamgear makkelijker bewegen.



De bokshandschoen heb je nodig om de Boss te bereiken.

MISSION CRITICAL

Een computerstem vertelt me dat het ruimteschip waarin ik me bevind, werd aangevallen en tot overgave gedwongen. De bemanning is, met een op scherp staande nucleaire bom, in een shuttle naar het vijandige schip gevlogen. Eenmaal daar aangekomen werd de bom tot ontploffing gebracht. Over Kamikaze gesproken...
Ik ben de gelukkige die ze hebben achtergelaten en moet de belangrijke missie nu in m'n uppie afmaken.
Al snel ben ik bezig het ene na het andere probleem op te lossen. In mijn haast loop ik door een radioactieve ruimte en sterf niet veel later aan de gevolgen daarvan. Game Over.
Gelukkig heb ik regelmatig gesaved. Ik reload gewoon m'n laatste save en sta weer voor de radioactieve ruimte waar ik net aan m'n eind ben gekomen.
Hoe ga ik dit nou weer oplossen? Voor spaceheads zoals ik is Mission Critical een cool spel. Het heeft echter weinig met Star Trek te maken, zoals wel wordt gesuggereerd.

BAS





PC CD-ROM • Prijs: ƒ [illegible] • Fabrikant: Legend Entertainment • Leverancier: Computer Collectief • Tel. [illegible]

GRAPHICS: 8 GELUID: 7 ORIGINALITEIT: 7 SPEELBAARHEID: 8,5

Zoek de Schat!

Vind jij één van de vele schatten?

- *5 Goudstaven van f 5.000,-*





- *200 Nintendo Game Boys*

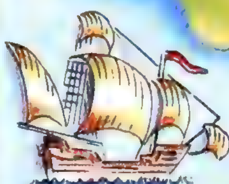


- *Honderden kisten met wel 1000 Flippo's*



Onteijfer de schatkaart en jij kan de schat vinden.

1. *Verzamel de Adventure Flippo's (nr. 341-360) en leg ze in de juiste volgorde (kijk hiernaast).*
2. *Begin bij start en lees de zin door de pijl te volgen (eerst de rode lijn, daarna pas de blauwe lijn).*



3. *Nu ontstaat de geheime zin, die je vertelt hoe jij één van de schatten kan vinden.*

Hoe meer Adventure Flippo's je hebt, hoe makkelijker je de oplossing kan vinden.
Extra schatkaarten en extra aanwijzingen vind je in Flippo map aanvulling nr. 3.

Je vindt de Adventure Flippo's in de zakken Crispy Chips, Superchips, Hamka's en Doritos.

START

EINDE

de Oplossing:

D? s?hat is te _ _ _ _ _ _
do_ _ _ _ _ _ _ _ _ _
H_ _ _ _ _e _ _ _ _l?e_ e_ ?e
g?h_i_e _ _ _e _c_ _ _ _ _
_e_ _n t? to_t_ _n

- Je moet deze geheime zin wel voor 25 april 1996 ontcijferd hebben, anders is de schat vast al gevonden!!
- Als je nog vragen hebt over Flippo's kan je altijd de Flippo Hotline bellen: 06-320.230.26 (50 ct/min)
- De actie 'Zoek de schat' loopt t/m 30 juni 1996.

103 FM RADIO 538

Luister elke dag om 17.02 uur naar Radio 538 met aanwijzingen voor het vinden van de schat.

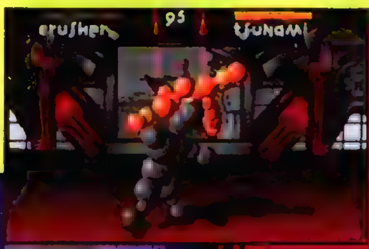
Smiths

Wil je geen Smiths produkten kopen en toch meedoen aan de 'Zoek de schat' actie, stuur dan een briefje met je naam, straat, postcode en woonplaats en een losse postzegel van ƒ 1,50 (ter dekking van de handling- en portokosten) in een voldoende gefrankeerde envelop naar: Zoek de schat, Postbus 40054, 6203 CS Maastricht. Binnen drie weken krijg je dan zwart wit kopietjes van achterzijden van drie Adventure Flippo's thuisgestuurd. Medewerkers van Smiths Food Group bv en haar reclamebureau zijn van deelname uitgesloten.

shortcuts

BALLZ
The director's cut

Ballz is één van mijn favoriete vechtspelletjes aller tijden maar vanwege duistere redenen heeft het toch nooit de aandacht gekregen die een geniaal spel als dit verdient. PF Magic poogt de schade te herstellen en lanceert het unieke spel opnieuw. Ditmaal voor de 3DO machine. Het is een simpel, maar effectief, full contact drie dimensionaal vechtspel. Je hebt de keuze uit maar liefst negen characters met een zeer, zeer hoog lauwigheids gehalte. Ballz is in mijn ogen de frisse wind in het genre 'moord en doodslag', want de oosterse vechtkunstenaars en de gespierde straatschoffies beginnen mij langzamerhand de keel uit te hangen. Ballz brengt fysiek geweld met een knipoog. Het is niet alleen leuk om te vechten, het is ook hilarisch om de replays van de door jou gevochten battle terug te kijken.





KEES

Ballz • 3DO • Prijs: f 130,- Bfr.2700 • Fabrikant: PF Magic • Distributeur: PMR • Tel.023-6424710

GRAPHICS: 9.2 GELUID: 8.2 ORIGINALITEIT: 10 SPEELBAARHEID: 9

Off World Interceptor

In het januari nummer van PU heb ik Off World Interceptor al gereviewd op de Saturn. Nu is het de beurt aan de PlayStation.





Ik weet niet hoe ze het doen bij Sony maar op de PlayStation ziet alles er toch veel mooier uit dan op de Saturn. Met de mooiere graphics, en niet te vergeten de zalige PlayStation controls, is het helemaal een genot om te spelen.
Dit spel is zowel op de PlayStation als op de Saturn super heftig maar als je de keus hebt koop 'm dan voor de PlayStation. Heb je geen PlayStation koop die dan. En koop dan ook gelijk Off World Interceptor als je toch je portemonnee aan het legen bent.

BAS

Off World Interceptor • PlayStation • Prijs: f 110,- • Fabrikant: Crystal Dynamics • Distributeur: PMR • Tel.023-6424710

GRAPHICS: 9.5 GELUID: 9 ORIGINALITEIT: 9 SPEELBAARHEID: 9

Lion • PC CD-ROM • Prijs: f 90,- Bfr.ca. 1800 • Fabrikant: Sanctuary Woods • Distributeur: CD Contact Data • Tel.077-4773711

GRAPHICS: 9 GELUID: 9 ORIGINALITEIT: 9 SPEELBAARHEID: 9

Lion



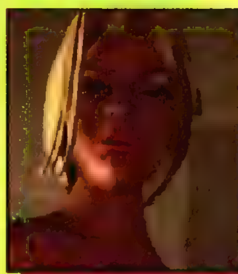
Lion is een wildlife sim waarin de koning der dieren de hoofdrol voor z'n rekening neemt. Het speelt zich af in het Serengeti-park in Kenya. Het spel is op twee manieren te spelen; sim of missies. Een opdracht in zo'n missie zou kunnen zijn, een leeuwin heeft drie jongen en moet zo snel mogelijk een prooi doden om haar jongen te voeden...
Of je kunt gaan simmen. Hierbij kun je van te voren kiezen welke leeuw je wilt zijn, ze hebben allemaal zo hun specialiteiten. De een is goed in het jagen op giraffes de ander heeft een groot uithoudingsvermogen. Behalve het spel is de CD voorzien van mooie korte video opnamen en foto's die begeleid worden door tekst en gesproken woord.

LAURA



Mortal Coil • PC CD-ROM • Prijs: f 89,95 Bfr.ca.1250 • Fabrikant: Vic Tokai • Distributeur: Homesoft • Tel.023-5311241

GRAPHICS: 6,5 GELUID: 6,5 ORIGINALITEIT: 8 SPEELBAARHEID: 7



Mortal Coil heeft 3D-actie, gerenderde filmpjes, een redelijk goed verhaal, originele camerastandpunten, vrij realistische wapens, een originele hoofdrolspeelster en semi-kunstmatig intelligente tegenstanders. Toch speelt het niet lekker en had ik na drie levels nauwelijks zin om verder te spelen. Bovengenoemde ingrediënten zijn op zich blijkbaar niet voldoende om een goed spel te garanderen. Het grootste gebrek van dit veelbelovende spel is toch wel de knullige 3D-omgeving. Loop je door een oerwoud, blijken de bomen platte tekeningen te zijn langs de kant van de weg. Gebouwen zijn vooral vierkant en buiten is het altijd zo donker dat je nauwelijks nog kan zien hoe slecht dit onderdeel in elkaar zit. Onbegrijpelijk dat dit belangrijke aspect zo is verwaarloosd en dat is zonde want Mortal Coil heeft verder bijna alle ingrediënten voor een spannend en interessant 3D shoot'em up adventure.

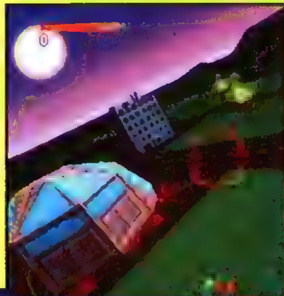
BEN



MORTAL COIL

Star Fighter

In Star Fighter draait het allemaal om het testen van een nieuw type ruimte- en planeetjager: de Star Fighter. Als testpiloot van de Fed Net Space Force word jij uitgedaagd om dit nieuwe vliegmachientje te onderwerpen aan de meest uiteenlopende tests.





Allereerst moet de fighter bij aardse omstandigheden getest worden. Daarbij mogen alle doelen binnen het luchtruim lukraak aangevallen worden. Zijn deze tests succesvol beëindigd, dan staan er nog eens zo'n zestig andere op het programma, zowel binnen de dampkring als ver daarbuiten. De sceneries in Star Fighter zijn erg indrukwekkend en de handling van de jager is erg goed. Een aanrader.

THOMAS

Star Fighter • 3DO • Prijs: ƒ 139,- Bfr. 2780 • Fabrikant: 3DO Studio • Distributeur: PMR • Tel.023-5424716

GRAPHICS: 8,0 GELUID: 8,5 ORIGINALITEIT: 7,0 SPEELBAARHEID: 7,9

Kawasaki Superbikes

Ruim een jaar geleden besprak ik Kawasaki voor de MegaDrive en daar had ik nogal wat op aan te merken. Belangrijkste minpunt vond ik dat het veel te makkelijk was en je, na een tijdje oefenen, de races met je ogen dicht kon winnen.
In de SNES-versie is dat gelukkig wel even anders.

In de easy mode is het nog steeds eenvoudig in de kwalificatie de snelste rondetijd neer te zetten, maar als je vervolgens van pole-position vertrekt, kun je je geen fout meer veroorloven.





De tegenstanders hebben het gas er vol op en je zult de perfecte race moeten rijden om te winnen. Als je dan bedenkt dat er nog drie zwaardere niveaus zijn, begrijp je dat ook de doorgewinterde racer alle zeilen bij moet zetten om van de champagne te kunnen proeven. Voor het overige is het zo'n beetje hetzelfde spel gebleven. Veel circuits, matige graphics en helaas slechts één view waarin je alleen je stuur ziet.

ED

Kawasaki Superbikes • SNES • Prijs: ƒ 159,- Bfr.3180 • Fabrikant: Domark/Time Warner • Distributeur: PMR • Tel.023-5424716

GRAPHICS: 6,3 GELUID: 6 ORIGINALITEIT: 5,8 SPEELBAARHEID: 8

Trophy Bass • PC CD-ROM • Prijs: ƒ 80,- Bfr.ca. 1250 • Fabrikant: Sierra • Leverancier: Computer Collectief • Tel.020-8223...

GRAPHICS: 7,0 GELUID: 7,0 ORIGINALITEIT: 9,0 SPEELBAARHEID: 8,0

Trophy Bass



Als je graag een hengeltje uitwerpt maar er niet van houdt om in een bootje op het water te dobberen, dan is deze CD de oplossing.

Je kunt een bepaald meer uitkiezen, meedoen aan een viswedstrijd of vissen voor je carrière. In het eerste geval heb je alle omstandigheden voor het uitkiezen, van de weersgesteldheid tot en met het haakje aan je lijn. In de andere gevallen ben je afhankelijk van wat de computer voor je beslist, afgezien van je eigen visuitrusting.
Het vangen van een vis is in die zin realistisch dat bijvoorbeeld het lijntje breekt als je de buit te snel binnenhaalt, en als je een verkeerde stek uitkiest kun je uren blijven zitten zonder ook maar het kleinste spierinkje aan de haak te slaan. Verder is dit visprogramma natuurlijk volslagen flauwekul, maar het doet de vissen tenminste geen pijn.

BEN

Boogerman • SNES • Prijs: ƒ 140,- Bfr.ca. 2700 • Fabrikant: Interplay • Distributeur: PMR • Tel.023-5424716

GRAPHICS: 8,5 GELUID: 8,5 ORIGINALITEIT: 7,5 SPEELBAARHEID: 9,0

Van de kleverige platformer Boogerman hebben MegaDrive-eigenaars al ruim een jaar geleden kunnen genieten. Voor wie dit spel compleet ontgaan is, geef ik een korte samenvatting: Boogerman is een held op sokken die het allemaal net even anders wil doen. Hij schiet met snot in plaats van kogels, produceert dodelijke boeren en scheten en is in het echte leven de miljonair Snotty Ragsdale.





Om de 20 levels uit te spelen moet je soms door de WC getrokken worden en absurde eindbazen in de vorm van heksen en boerenkinkels verslaan. Erg vreemd maar tof spel!

BJØRN

Boogerman

Arcade Classics



Zes spellen telt deze CD-ROM die alle net het Pong stadium ontstegen zijn en dus ultra simpel.
In **Defender 1 en 2** bestuur je een piepklein straaljagertje en kom je voornamelijk iets grotere groene ruimteschepen tegen die verdacht veel op kikkers lijken. Vanaf de grond worden raketten op je afgevuurd maar die zijn met je ogen dicht nog te ontwijken.
Joust is nog saaier. Je bent een ridder die een struisvogel berijdt. De bedoeling is dat je je tegenstanders met je speertje van hun rijdier afduwt.
Vermomd als waterdruppel is het in **Bubbles** de bedoeling om in een gootsteen allerlei gevaarlijks, zoals sponzen, kakkerlakken en scheermesjes, te ontwijken.
Robotron moet de mensheid beschermen tegen stoute robots en doet dat door in een vierkantje om zich heen te schieten. Makkelijk en verveelt snel.
Sinistar is eigenlijk het enige echt aardige spel; een space shoot'em up die simpel van opzet is maar zeker niet eenvoudig.

BAS

Arcade Classics • PC CD-ROM • Prijs: f 99,- Bfr.ca. 1800 • Fabrikant: GT Interactive • Distributeur: CD Contact Data • Tel.077-4773700

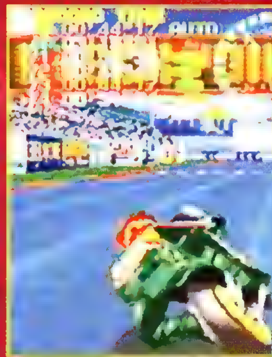
GRAPHICS: 4 GELUID: 3 ORIGINALITEIT: 3 SPEELBAARHEID: 6,5

Hang On '95

Hang On '95 doet z'n naam eer aan. In deze motorrace hang je meer naast je motor dan dat je erop zit. Een klein tikje op je pad is al genoeg om jezelf en je motor helemaal plat te leggen als een tokkenist in de trapeze bij harde wind.
Ik werd er een beetje nerveus van en hoe voorzichtig ik ook probeerde een bocht te maken, telkens scheurde m'n biker haast met z'n lippen over het asfalt.
Ook het geluid is nou niet bepaald rustgevend. Nu is dat in het echt natuurlijk ook niet zo en speel je een racespel niet voor je rust, maar in dit spel klinken de motoren als een zwerm hyperventilerende muggen rond een abattoir.
Je krijgt de keuze uit vijf verschillende motoren, drie korte circuits en een 'Grand' Prix, Endurance of Time Trial.
Geen aanrader, ook niet voor de motorfreaks onder ons.

ED





Hang On '95 • Saturn • Prijs: f 139,50 Bfr.ca. 2600 • Fabrikant: Sega • Distributeur: Atoll Soft • Tel.036-5208207

GRAPHICS: 7,8 GELUID: 5,1 ORIGINALITEIT: 6 SPEELBAARHEID: 5,7

The Indian In The Cupboard • PC CD-ROM • Prijs: f 79,95 • Fabrikant: Viacom New Media • Distributeur: C.I.C. International • Tel.0348-4195

GRAPHICS: 7 GELUID: 8,5 ORIGINALITEIT: 8 SPEELBAARHEID: 7

The Indian in the Cupboard





Dit spel is bedoeld om iets te leren. Dat doe je door een indianenpop uit je verzameling te kiezen en die in een magische kast te steken. De pop verandert dan in een stripfiguur en nodigt je uit om op avontuur te gaan.
Zo'n avontuur duurt vrij kort, en is bijvoorbeeld bedoeld om spoor te zoeken, oude legendes te horen, indiaanse muziek te maken of een verentooi te fabriceren. Heb je zo'n 'avontuur' tot het einde uitgezeten, dan krijg je een symbool op een zogenaamde Wampum riem. Is de riem vol, dan ben je geslaagd voor je indianen-examen.
De beelden en geluiden geven een mooie indiaanse sfeer aan het geheel, maar leerzaam is het vooral voor kinderen tot een jaar of tien. Ugh!

LAURA

Fifa Soccer '96 • Saturn • Prijs: f 140,- Bfr 2900 • Fabrikant: Electronic Arts • Distributeur: PMR • Tel.023-542471

GRAPHICS: 9 GELUID:9,5 ORIGINALITEIT: 8,5 SPEELBAARHEID: 9

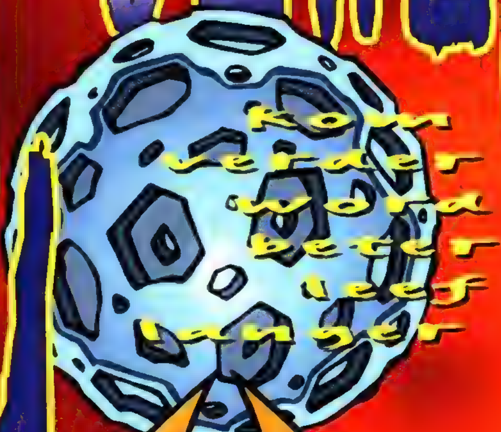
FIFA Soccer '96



Het kan niet op de laatste tijd met die voetbalgames, zeg. De ene na de andere wordt in mijn schoot geworpen. Niet dat ik dat erg vind, integendeel. Ik houd van deze games, mits ze goed bespeelbaar zijn en er verzorgd uitzien. En met de nieuwe FIFA Soccer zal dat wel goed zitten, toch?
Ik spring een gat in de lucht wanneer ik de opties voor mijn neus krijg. Wat? Ik kan eindelijk weer eens met mijn cluppie NAC Breda aan de slag!
FIFA geeft je dan ook niet alleen de keuze uit landenteams, maar tevens zo'n acht verschillende nationale competities. Heerlijk!
Het spel zelf is lekker speelbaar en ik word met realistische taferelen geconfronteerd: NAC-AJAX 1-3. Ach ja, kwestie van harder trainen.

SKATE

Eeuwig leven



DOOM 2

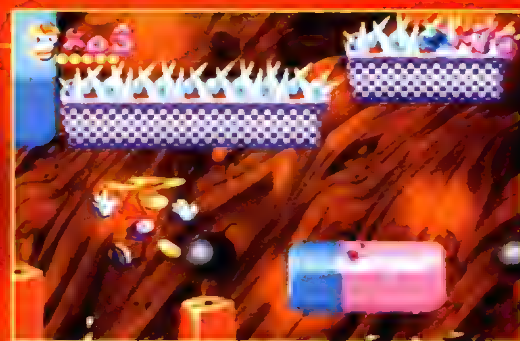
Tja, voor de Mac is die nog nieuw, en wat ze betekenen komen komen die Macgamers vanzelf wel achter.
idchoppers
iddqd



RAYMAN

Van Robertoman uit Hoofddorp: **10 Continues:**
Druk tijdens het contினuescherm, wacht totdat je nog twee continues hebt, op: BOVEN, BENEDEN, RECHTS, LINKS.





FURY III

Van Bas uit Groningen (nee niet de onze). Deze Bas probeert trouwens in Eeuwig Leven de groeten te doen aan zijn vriend Reinier, maar dat gaat dus effe niet door. Het is hier geen groeten-rubriek! Reinier, niet de groeten van je vriend Bas!

Cheats intikken tijdens het spel
TRYMEON: Onsterfelijk
GIVITUP: Alle wapens
URDUSTD: Turbo
JUMPNIT: Naar het volgende level
WORMITx: Ga naar level x (vul voor x een getal in)
Meer ammo voor de verschillende wapens:
PACKIN1: Servo Laser
PACKIN2: Isokenetic Gun
PACKIN3: Snelle Laser
PACKIN4: DOM
PACKIN5: Viper



RAYMAN

Van Sanderman uit Berkenwoude:
Eindbaascodes:
Mr. Sax:
V?C?P562HK
Mr. Stone:
VRWJP5GLHP
Space Mama:
V8WSP5?W0Z
Mr. Skops:
38C8V5GLSP
Mr Dark dare:
NWPLDMRK46
Uitgespeeld:
SWG44M1P4Q





Nu de eerste Duke Nukem 3D-gekte een beetje getemperd is (hé, nu je dit leest is het minstens zes weken geleden dat shareware Hij op het Net verscheen) en de tweede en derde Duke Nukem 3D-gekte nog niet is aangewakkerd (commerciële Hij moet ons nog Zijn tweede en derde episode tonen) is het in deze dagen rond 1 april een goede tijd om ons even te bezinnen op de essentie van de lach en ons af te vragen: waarom is het geweld in sommige games zo leuk? Hoewel, als je de clou van diè mop kent kun je er vast niet meer om lachen. Je kunt natuurlijk ook gewoon iets leuks gaan doen!
Maak bijvoorbeeld kans op een gratis spel naar keuze door ons (en hopelijk ook je mede-gamers) te verblijden met de inzending van de Tip van de Maand. Laat ons meelachen. Stuur je data, analoog of digitaal -als het maar leesbaar is- naar:

POWER
UNLIMITED
POSTBUS 9805
1006 AM
AMSTERDAM

Wat dat malle tekentje betekent? Als je dat moet vragen heb je niets aan de volgende info:

E-MAIL
POWER@EURONET.NL

Laat de console-bazen lachen en leg hen je spelproblemen voor. Maar bedenk wel dat eeuwig leven een prijs heeft.

NINTENDO SERVICELIJN
(ƒ 1,- P/M) 06-90490444

Tip van de Maand
BUG

We haten bugs, laat dat even duidelijk zijn. Die kleine $%#@!-dingen die altijd te veel gamers het leven zuur maken, die moesten verboden worden. Ja natuurlijk bedoelen we die computer-dingen, niet die schattige piepkleine beestjes, en al helemaal niet het spel dat deze keer centraal staat in de Tip van de Maand. Gewonnen door Rimmert Lankhaar uit Vianen die nu, naar wij begrepen hebben, niets anders meer doet dan Sega Rally op de Saturn. Way to go Rim.

Levelselect:
Tik bij het start/options scherm in: B, A, B, Y, BENEDEN, RECHTS, A , LINKER-SHIFT, BENEDEN.
Als je dit goed hebt gedaan hoor je een schreeuwtje. Begin nu een spel. In het level druk je op de LINKER-SHIFT, BOVEN. Je gaat dan naar het volgende level. Wil je een leveltje terug druk dan op de LINKER-SHIFT, BENEDEN.

Dorst?? Drink Bug Juice!!!!!
Insectia scene 1:
Na het eerste checkpoint kom je bij een sprinkhaan en een paddestoel. Loop daar rechts voorbij naar de uitschuivende stenen. Laat je tussen de tweede en de derde steen recht naar beneden vallen. Daar kun je je dorst lessen.
Insectia scene 3:
Ga bij het begin de eerste rechts. Na een tijdje kom je bij sprinkhanen. Loop de diepte in en ga voor de waterval staan op het stukje waar geen randjes aan de zijkant zitten. Blijf een tijdje staan. Je gaat zakken. Volg het pad en je krijgt Bug Juice, Zap en een leven.

SATURN



METAL HEAD
Van Tom uit Uden-hout - die volgens zijn brief op school-papier net een 10 heeft gehaald in de Power Unlimited kunde. Gefeliciteerd, Tom, jij komt er wel. Druk op A, B, C, START als je de 32x aanzet totdat het titelscherm komt. Ga dan naar de 'commander-optie' en zoek (what a babe!) de verborgen speler.
Tom wil overigens wel graag weten hoe hij een sudden death move doet bij Virtua Fighter op de 32x. Heeft er iemand suggesties?

32X



PLAYSTATION

WIPEOUT
Van Michiel uit Wilrijk, België en Joris uit Nieuwegein. Voor Erik uit Veldhoven. (Hoezo kennen jullie elkaar niet?)
Firestar
Druk tijdens het titelscherm gewoon op start. Wanneer je je racemonster kunt kiezen, (rechts op de richtingsknop) druk je op L1, R1, START, vierkantje, rondje en tenslotte op X. Kies vervolgens de 'single race' en bij het volgende scherm krijg je de firestar-optie.
Rapierclass
Ga op 1 player staan bij het optiescherm en druk de volgende knoppen tegelijk in: Links op de richtingsknop, L2, R2, SELECT, START en X. De heren voegen er aan toe dat het een moeilijke truc is om uit te voeren en dat Rapierclass heel moeilijk is.
Oh en Michiel de groeten uit Nederland terug!!!

WORMS
Van Paul uit Teleringen voor Geert (Schwarzenegger) uit Leiderdorp en iedereen die dit nu leest. Waar die Power Unlimited CD trouwens al niet goed voor is geweest; Paul heeft er zelfs een tip door gevonden. Speel maar lekker door jongen.
Kies een willekeurig landschap uit, ga met je worm naar een mijn (niet te dichtbij), kies als wapen de bazooka. Nu moet je even goed timen. Spring naar de mijn en druk op de spatie balk tijdens de sprong. Je mag de spatiebalk een tijdje ingedrukt houden als je hem maar loslaat voor de mijn ontploft. Als de mijn ontploft is en je staat weer op de grond, schiet de worm een raket af. De richter blijft staan, je kunt nu met zoveel raketten vuren als je wilt.

PC



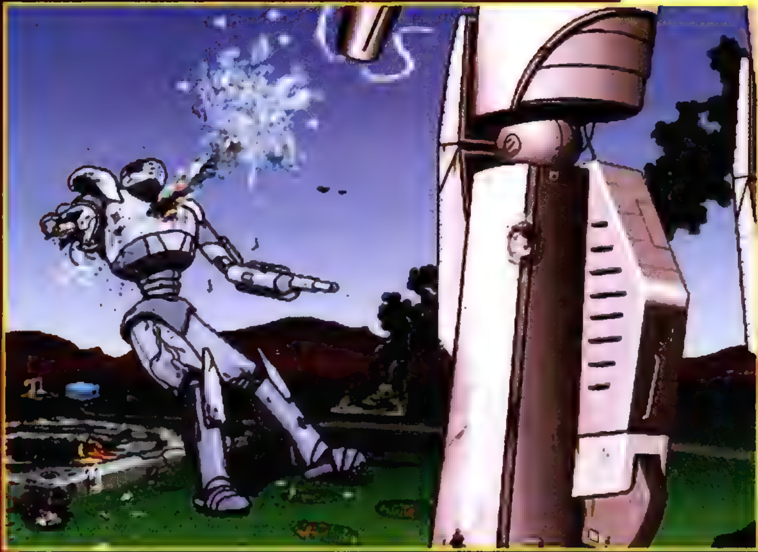
GAME BOY

JURASSIC PARK
Van onze 'long time no read' Niels uit Apeldoorn. Gaat het weer een beetje Niels?
Levelselect:
Druk bij het optiescherm het volgende in: 2X BOVEN, BENEDEN, LINKS, 2X BOVEN, BENEDEN, LINKS, 2X BOVEN, BENEDEN, RECHTS EN SELECT.
Doe dit tweemaal, als je het goed gedaan hebt, hoor je een explosie. Start nu het spel en druk op START en vervolgens op SELECT. Je kunt nu een level skippen.
Volgens Guido uit Dordrecht kun je het volgende doen als de t-rex zijn bekkie openspert: BOVEN, BENEDEN, RECHTS en SELECT. Herhaal dit nog eens en start een spel, druk op START om het spel te pauzeren en op SELECT om een level te skippen.



SATURN

SEGA RALLY
Opzij voor Hans uit Lierop en Rick uit Hellevoetsluis, zij gaan voor want zij zijn sneller weg:
Zet bij de start de toerenteller helemaal open. Laat 1 seconde voor het start signaal de toerenteller weer terug laten lopen tot 6 of 5 en druk hem bij 'go' weer in, dan ben je **sneller weg**.
Mirror mode:
Houd tijdens het kiezen van de menus van en in 'arcade', 'time lap' en '2pl battle' Y ingedrukt tot het laadscherm en je speelt in de mirror mode, aldus Rick.



METAL MARINES

PC

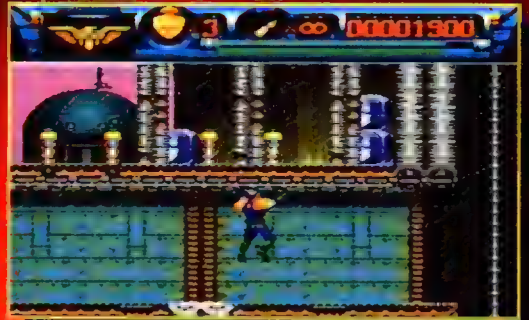
Van Robert uit Rosmalen, en dat beginrijmt, en dat konden we even niet nalaten op te merken. (Zeg, is het nou uit met die flauwekul - red.)

Level 1: PNTM
Level 2: HBBT
Level 3: PCRC
Level 4: NWTN
Level 5: LSMD
Level 6: CLST
Level 7: JPTR
Level 8: NBLR
Level 9: PRSC
Level 10: PHTN
Level 11: TRNS
Level 12: RNSN
Level 13: ZDCP
Level 14: FKDV
Level 15: YSHM

JUDGE DREDD

SNES

Action Replay codes:
7E1B11FF - oneindige energie
7E1AF703 - oneindige levens



WARCRAFT 2

PC

Van Jorn uit Naaldwijk voor Geert uit Groningen, en zo kunnen we nog wel even doorgaan... **Tijdens het spel intikken en voor het intikken van de codes eerst een [enter] geven.**
Tombstone: Zet all Orkse vallen uit.
Let op! Title is de mastercode, volgens Jorn werken de codes anders niet. Voor de in de PU geteste versie van het spel was deze Mastercode echter niet noodzakelijk.



BURGERTIME DELUXE

GAME BOY

Nogmaals Niels uit Apeldoorn. Hollen of stilstaan, nietwaar Niels?
Passwords:
Level 2: ei, ei, worst, kok
Level 3: worst, kok, kok, hamburger
Level 4: hamburger, ei, ei, hamburger
Level 5: augurk, augurk, hamburger, kok
Level 6: hamburger, augurk, augurk, worst

THEME PARK

SNES

Neem als nickname ABE en voer de volgende code in: KBB22.GVB en druk dan op X. Als het goed is hoef je nu nog maar één land te doen en je hebt meer ruimte om te bouwen.

THEME PARK

SATURN

Van Parkmaster Arjan uit Leiden
Start het spel en kies voor de nickname DEAD. Je hoort nu een geluidje. Kies dan V om naar de wereldkaart te gaan. Druk dan op C en je gaat weer terug naar het optiescherm. Ga nu op 'setup new theme park' staan. Houd dan A, Z ingedrukt en druk op START. Je ga nu naar Bullfrog's World waar alles al is uitgevonden.

THEME PARK

PLAYSTATION

Gebruik BOVINE als nickname, druk dan op 0, S, X tijdens het spel voor **meer geld**.
Tactische tip:
Zet een patatkraam en een drinktentje naast elkaar, verhoog het zoutgehalte van de patatkraam en verhoog de prijzen van de drank (niet te hoog). Door het verhoogde zoutgehalte krijgt men meer dorst en zal men meer drinken kopen.

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

SNES

Special codes van Sacha uit Willebroek, België.
BARBYL: Curve ball
XABYYBAX: Crazy ball
LRLLLLL: Super Offence
RLRRRRR: Super Defence
AABBYYXX: Dream Team
YYYXAAAB: Invisible Walls
BABBBBBBBB: Super Kicks
AAAAAYYYYY: Super Goalie
Adnan uit Den-Ham (is dat een woonplaats??) voegt hier aan toe:
Als je met een **superfit team** wilt spelen, voer dan tijdens het titelscherm op controller 2 de volgende cheat in:
BOVEN, BOVEN, BENEDEN, BENEDEN, LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS, B, A
Of: B, B, X, X, A, Y, A, Y, RECHTS, LINKS, X.
Voel je je nu iets minder beledigd, Adnan?

DESTRUCTION DERBY

PLAYSTATION

Geertjan uit Eindhoven kan deze vast wel gebruiken.
Start een championship en gebruik als naam:
REFLECT!: voor de 'Ruined Monastry track'
!DAMAGE!: geen ongelukken
NPLAYERS: hoeveel tegenstanders wil je?
BUSTED: ? (hier kom je dus vanzelf wel achter, gnagnagna)
Na het invoeren van de naam moet je een practice race rijden en een track kiezen. Als het werkt is je naam CHEAT.
Gebruik als naam MONKEY in 'Total Destruction' of in een Champion Type. Er rent dan een aapje over de baan en elke keer als je het raakt krijg je 50 punten. Lachu!



T2 THE ARCADE GAME

MEGA-DRIVE

Second time around, Edwin.
Voor Bas uit Assen.
Bij de eerste Press Start druk je op: BOVEN, BENEDEN, LINKS, RECHTS. Doe dit net zolang totdat je een stem 'Excellent' hoort zeggen.
Druk tijdens het spelen tegelijkertijd op: B, C, START om een level te skippen.



SNES

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE

Van cybervoetbalfreaks (tja, je moet toch wat...) Terence uit Zwijndrecht, Kjell uit Papendrecht, Jeroen uit Rotterdam, Barry uit Amsterdam en Alexandro uit Den Haag.
All star teams:
Tijdens het titelscherm druk je op controller 2: R, BOVEN, BENEDEN, L, X, B, LINKS, A RECHTS, Y. Deze teams kun je alleen kiezen bij Open Game.
De scheidsrechter is een hond met:
Tijdens het titelscherm druk je op controller 2 op: BOVEN, BOVEN, BENEDEN, BENEDEN, LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS, B, A.
Een andere kapseltje:
Kies voor een wedstrijd begint Edit Player Skill, kies een speler, druk niet op A, hou SELECT ingedrukt en met L verander je het haar en de huidskleur. Bij spelers met uniek haar, zoals Galfano van Italië, moet je SELECT ingedrukt houden en op R drukken, die krijgen dan ook een ander kapsel.

MEGA-DRIVE

SPLATTERHOUSE 2

Ace uit Diest, België verblijdde de PU met wat Action Replay codes. In ruil daarvoor wilde hij wat passwords van Splatterhouse 2 hebben. Oké, hier komen ze, Ace!
Passwords:
Level 2: EDK NAI ZOL LDL
Level 3: IDO GEM IAL LDL
Level 4: ADE XOE ZOL OME
Level 5: EFH VEI RAG ORD
Level 6: ADE NAI WRA LKA
Level 7: EFH XOE IAL LDL
Level 8: EDK VEI IAL LDL

PC

COMMAND & CONQUER

Van Rik & Hans uit Wintelre.
Als je een basis bouwt moet je een raffinaderij bouwen en drie silo's. Haal zoveel tiberium tot de silo's bijna vol zijn, verkoop er dan een en zet er weer een voor in de plaats. Herhaal dit een groot aantal keren en je zult zien dat je er geld bij krijgt zonder tiberium op te halen.

MACINTOSH

WOLFENSTEIN FIRST ENCOUNTER

Van MacMarcel uit MacGouda: wijze woorden.
burger: alle wapens
wowzers: ammo
iedoux: godmode met alle wapens en ammo
seger: alle sleutels
appleiigs: geheime deuren worden zichtbaar
mccall: naar het volgende level



SAMURAI SHODOWN 3

Van Michiel uit Wingene in België. Toch? Michiel kijkt iedere zondagmorgen naar Microkids Multimedia op France 3 en zo kwam hij aan de volgende tip. Denk nu niet da's effe makkelijk, want volgens Michiel is het programma vreselijke vervelend. Hij heeft er dus wat voor over om in de PU te komen en dat zien we graag.
Als je de voor Slash kiest druk dan op: START, LINKS, LINKS, LINKS, BOVEN, RECHTS, RECHTS, BOVEN, BENEDEN, RECHTS, RECHTS, RECHTS, LINKS, LINKS, A, B, C. Als de code werkt wordt de 'normale' rode Slash weggestopen en komt er een bruine Slas voor in de plaats. Wat de vechter nu precies kan heeft Michiel niet helemaal kunnen verstaan. Dus dat is voor jullie om uit te vinden.

NEO GEO

TYRIAN

Van programmeur Robert en bèta-testers Douwe en Laurens uit Koostertille (Fr.) Niet gek, floppy guys.
Codes intikken tijdens het hoofdmenu:
TECHNO: Experimental PQZ
STORMWIND: Stormwind
UNKNOWN: TX Silvercloud
ENEMY: Capturerd U-fighter
WEIRD: Foodship Nine
STEALTH: Ninja Star
DESTRUCT: destruct

PC

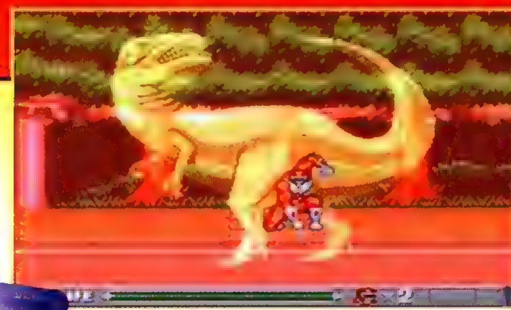
POCKY AND ROCKY

Van Patrick uit Goes speciaal voor Marjolein uit Rotterdam. Zucht, wat kan het leven soms mooi zijn.
Levelselect:
Druk bij player-selectscherm op X en Y. Druk dan op:
AAAA BBBB AB AB AB AB. Nu hoor je een geluidje dat je het goed gedaan hebt. Kies je speler en zie daar: het levelselect scherm.

SNES

POWER RANGERS

Van Powerfreak D uit Oldenzaal.
Special Fights:
0411
1007
1212



SNES

STREETS OF RAGE 2

Tips van Edwin uit IJsselmuiden.
Level 1.1
Als je het level komt binnenlopen, ga dan direct naar links en dan naar beneden. Daar ligt een leven.
Level 2.3
Bij dat gedeelte staat een vrachtwagen. Loop eerst naar links tot je niet meer verder kunt en ga dan naar boven totdat je het extra leven vindt.
Level 3.2
Nadat je de draak hebt gedood. Onder de drakekop die met een soort ketting is vastgemaakt moet je helemaal naar beneden totdat je bij een extra leven komt.
Extra Continues:
Druk tijdens het 'Game over' scherm op: LINKS, LINKS, B, B, B, C, C, C, START.
Levelselect:
Druk tijdens het optie scherm op: controller 2 A, B ingedrukt en druk tegelijkertijd op START op controller 1.

MEGA-DRIVE

FLASHBACK

SNES

Ido uit Middelburg zegt: Ik wil wat codes voor het spel Flashback.
Het Antwoord: Oké.
Via: Davy uit Maastricht.

Easy mode
BSCKT
JWLYX
RSVP
DXCPT
SLMN
ZTHRAK
CRLQXZ

Normal mode
DLRGS
BGSFM
PRHG
WNPQVX
NMRYZ
SNTHN
KLZHT

Hard mode
ZBVRS
JNGLQ
HWYTA
KVNF
DWNGH
STBVM
RDBQLR

NEDERLANDSE GEBRUIKSAANWIJZINGEN

ALL SYSTEMS

Iedereen die van een bepaald spel een Nederlandstalige gebruiksaanwijzing wil, zou eens kunnen overwegen om een advertentie te plaatsen in de Power Sales. Eeuwig Leven is geen geschikte plek om deze vragen te droppen. Denken jullie daar voortaan even aan, Martijn uit Rotterdam en fam. Smits uit Breda.



BATMAN FOREVER

SNES

7E001703 - oneindige energie

BIO-HAZARD BATTLE

MEGA-DRIVE

Van Rob uit Rotterdam, en Rob, bedankt voor de kalender!
Action Replay code:
FFF480003 - eeuwig leven
Levelselect:
Druk op: C (ingedrukt houden), BOVEN, RECHTSBOVEN, RECHTSONDER, LINKSONDER, LINKS, LINKSBOVEN, BOVEN als het logo van Sega verschijnt. Druk vervolgens op Start en je hebt een levelselect.



SUPER STREET FIGHTER II

MEGA-DRIVE

Blijf beleefd met een tip van Tom uit Pend.
Als je Mr. Bison hebt verslagen en je mag je naam intikken, geef dan als naam bbb en houdt START, MODE, A, B, C, X, Y, Z, ingedrukt. Na een kort gevecht worden de spelers een voor een aan je voorgesteld.

7TH GUEST

PC

Thijs uit Hillegom gaf ons een brief uit het graf door...
Lieve, lieve, lieve, stervende, verdwaalde Seventh Guest spelertjes, jullie heben de andere puzzels op kunnen lossen, ze waren ook wel een beetje makkelijk. Toch heb ik, Henry Stauf, vernomen dat jullie elke keer weer depressief worden als jullie 'Feeling Lonely' of 'Others have tried... and died!' horen. Nu, omdat ik graag wil dat jullie The Seventh Guest eerst uitspelen, voordat jullie The Eleventh Hour gaan proberen, geef ik jullie een hulpmiddeltje om al die puzzels ook eens te proberen. Ik geeft jullie de route van het doolhof, dat begint nadat je door het rooster in de keuken bent gekropen. Ter verduidelijking moet ik even zeggen dat, als twee gangen parallel lopen, iedere verandering van richting is aangegeven als links of rechts.
Route:
Neem de vijfde gang aan je rechterhand, rechtdoor, aan het einde rechts. De eerste gang rechts. Daarna weer rechts en direct links, wederom naar rechts, rechtdoor, naar rechts en direct naar links en...'You shouldn't have turned down here...' je bent er.
Met de bloederige groeten,
Henry Stauf

MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS

GAME BOY

Codes van Peter & Stijn uit Houtvenne in het België level.
Levelcodes:
Level 2: 4718
Level 3: 1012
Level 4: 0216
Level 5: 1387

SLAG BIJ DE RIVIER

Kies voor: "...let's go put a dent in Brona's plans and breech in that bridge." Ga dan noordoost, vraag aan Davio of hij de dam met behulp van de Elfstenen kan laten springen. Klik op het magische stof, klik op de poel. Als de dam kapot is, ga dan terug naar de rivier om af te maken waar je aan begonnen was.

TOUWBRUG

Ga noordwest, laat je medereizigers het touw om hun middel knopen en laat Telsek het eind vasthouden. Ga noordwest. Shella wordt geraakt. Je kunt als je wil The Ritual of Release op Shella uitvoeren. Daarna moet je Shella uit haar lijden helpen met het zwaard.

KAMP VAN DE GNOMEN

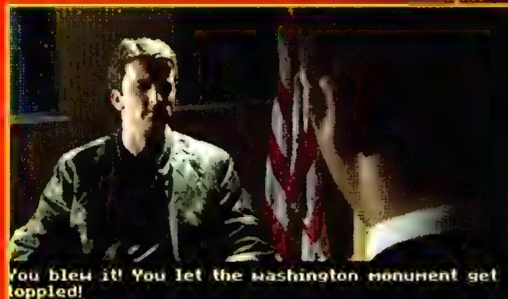
Zoek in het donker de hak van je laars en haal de spijkers eruit. Gebruik de spijkers om het touw door te snijden. Pak de rol touw en scheur de tent open met de spijkers. Ga naar buiten en bekijk het luik naast de tent. Ga met behulp van de spijkers de volgende tent binnen. Pak de dolk en gebruik de blinddoek op de sjamaan. Pak de Torc en bind hem vast met het touw, je krijgt een sleutelbos. Ga terug naar de eerste tent en open de twee kisten met de sleutels. Pak je spullen en ga terug naar de tent van de sjamaan. Praat daar met Geeka tot hij je wil helpen in ruil voor de Helm of Command. Gebruik Geeka's hendel op het gat naast het luik. Ga terug naar de eerste tent en laat Geeka je helpen met de tweede kist. Bind het touw rond de kist en laat de kist in het gat zakken. Vertel Geeka dat hij het gat in moet gaan. Daarna ga je er zelf in.

WALKTHROUGH

GAME BOY

DONKEY KONG LAND

Excuses. Met gebogen hoofd onze welgemeende nederige excuses deze maand aan: Marcel uit Alkmaar die eerder was met het insturen van tips en tot tweemaal toe niet werd vermeld. Erger nog, hij is er een spel naar keuze door misgelopen! By the way, Marcel bewijst zijn gelijk met eerder gestuurde brieven, dus gaan jullie nou niet meteen zeiken en zeuren.. (Ahum, en jij ook niet Marcel want dat spel heb je nu alweer niet - pretty pretty please?).
Van Marcel uit Alkmaar en van Mathijs uit Dordrecht:
Wereld 2 Kremlantis
Bonusvelden:
Level 2-1 Tricky Temple
Na het doorspeelpunt kom je bij vijf korte stukjes waar slangen op zitten. In de vierde kloof zit een ton verborgen.
Level 2-3 Reef Rampage
Onder de N zit een verborgen weg.
Level 2-4 Snake Charmer's Challenge
Pak het eerste TNT-vaatje. Gooi het op het eerstvolgende mandje waar slangen uitkomen. Het mandje staat op een band. Als het mandje weg is, spring op de band omhoog om in het bonusveld te komen.
Level 2-7 Swirlwind Storm
Na het doorspeelpunt ga je voorbij twee banden met daarboven een tros bananen. Loop de trap op. Boven de eerst volgende trap staat een wervelwind. Spring er op en loop naar links. Je springt uiteindelijk in het bonusveld.



PC

JUNGLE STRIKE

Voor Daniël uit Cuyk van Wim uit Vlaardingen. Wim bedankt Daniël en Niels uit Olst nogmaals hartelijk voor de verstrekte codes. Ja zeg, gaat dat hier een bedankrubriek worden of zo. Doorspelen jullie!
2MMKLMMG
9BN85MMMG
9BBWCNMMQ
YVVTYNMM9
YVC2SVMMC
MCXYVCMMM
MCZ6KXMMF
MCLBWZMMZ

SONIC 2

Van Stefan uit Steenbergen.
Zet je Game Gear aan en druk dan meteen op LINKSONDER, knop 1, knop 2 en START.
Wacht dan tot je het belgerinkel hoort en druk dan op START.
Je kunt dan elk level kiezen dat je maar wilt.

GAME GEAR

CHIP'S CHALLENGE

LYNX

Levelcodes van Richard en Tarik uit Etten-Leur, voor iedereen die daar wat mee kan.
Level 1: BDHP
Level 2: JXMJ
Level 3: ECBQ
Level 4: YMCJ
Level 5: TQKB
Level 6: WNLP
Level 7: FXQO
Level 8: NHAG
Level 9: KCAE
Level 10: VUWS
Level 11: CNPE
Level 12: WVHI
Level 13: OCKS
Level 14: BTDY
Level 15: COZQ



PC

FADE TO BLACK

David uit Zaandam is bezig zijn vrouw helemaal gek te maken en dat alleen omdat hij niet verder komt in Fade to Black. Zielig hè, voor zijn vrouw, hij vraagt of we zijn vrouw blij willen maken.
Het Antwoord: het enige dat wij hebben kunnen vinden is: druk alt in en begin te schieten voor auto target. Sorry vrouw van David, nog even de tanden op elkaar. Heeft er iemand suggesties???



SHANNARA deel 2

PC

Bekijk het gat naast de ladder en gebruik Geeka's hendel er op om het luik te sluiten. Gebruik Brendel's hamer op the grating laat Brendel naar binnen gaan. Hij geeft je een doos. Nu kun je de metalen plaat openen naast het wiel. Het is stuk dus moet je het wiel maken. Draai aan het wiel en laat Telsek de Black Irix gebruiken. Laat Telsek vervolgens de deur openen. Ga door de deur en bevecht de monsters.

HALL OF KINGS

Laat Telsek in de Hall of Kings de beelden zo duwen dat ze de monsters tegenhouden bij de zij-ingangen. Ga door de hoofdingang en bevecht de shapeshifter. Laat Davio de elfstenen tweemaal gebruiken. Pak het diadeem op en ga door de deur. Je kunt het chasm niet oversteken, ga dus terug en laat Telsek de kapotte deur meenemen. Ga terug naar de chasm en door de deur. Je zit nu in een kooi. Probeer met Brendel's hulp de kooi op te tillen, Geeka ontsnapt. Duw de kooi over het gat zodat de klapdeur over de opening in de vloer ligt. Bind het touw aan de spijlen van de kooi en ga naar beneden. Bekijk de bovenkant van de idol en gebruik Brendel's hamer op het kristallen oog. Bevecht de monsters en beklim de idol. Trek het Zwaard van Shannara. Ga door de deur, maakt niet uit welke, terug naar het altaar en val het boek aan met het zwaard. Bekijk de eindfilmpjes...


OUTSMART THEM
EEN HALFJAAR-ABONNEMENT PU
6 NUMMERS VOOR SLECHTS F 25,-
POWER UNLIMITED
BEL GRATIS
06 - 0224222
IEDERE DAG VAN 9.00 TOT 20.30 OOK OP ZATERDAG EN ZONDAG

PHARAOH'S REVENGE

Wraak met Rene uit Uterecht.
Druk tijdens het spelen op F5 en je krijgt er een leven bij, druk op F7 en sterf als je de farao aanraakt.



ASTERIX EN OBELIX

Van Erik uit Nijverdal voor Marjolein uit Rotterdam (je hebt mazzel, meid).
Zwitserland: asterix, obelix, idefix, panoramix
Egypte: idefix, vrouw, panoramix, abraracourix
Griekenland: vrouw, abraracourix, obelix, idefix
Extra levens:
Level 1:
Achter de poort van de omheining
Toren van London:
Loop op de begane grond niet de trap op, maar zo ver mogelijk naar rechts. Je komt dan in een geheime kamer met een leven.

MAGIC CARPET 2

That's the way we like it, Bram uit Heesch.
Tik I en daarna WINDY en daarna ENTER:
De volgende codes kunnen dan gebruikt worden:
Alt-F1: Toegang tot alle spreuken
Alt-F2: Toegang tot alle spreuken
Alt-F3: Meer Mana
Alt-F4: Vernietig alle speler
Alt-F5: Vernietig alle kastelen
Alt-F6: Vernietig alle balonnen
Alt-F7: Gezondheid
Alt-F8: Dood alle wezens
Alt-F9: Meer 'spell experience points'
Alt-F10: Onzichtbaarheid AAN/UIT
Shift-C: Levelskip

VOLLEYBALL KINGS OF THE BEACH

Van King of Anna Paulowna Joost. Je staat erin hoor Joost. Zo goed?
(De codes moeten worden ingevoerd tijdens het optiescherm)
SIDEOUT - Level 2
GEKKO - Level 3
TOPFLITE - Level 4
SUNDEVIL - Finale ronden

TERMINATOR 2

Levelskip:
Druk tijdens 'press start' scherm aan het begin van het spel drie keer op: BOVEN, BENEDEN, LINKS, RECHTS. De stem van Arnold S. vertelt je of de cheat gewerkt heeft. Start een spel en druk [illegible] en C tegelijkertijd in om een level te skippen.

LEISURE SUIT LARRY 6

Lezen jullie even mee, Frans uit Wassenaar en Saskia.
Vraag: Hoe kom je aan een zwembroek en wat wil Shamara allemaal hebben?
Het Antwoord: (Zwembroek) Pak wat tandzijde van het karretje van de schoonmaakster, ga naar het zwembad en wacht tot de bar vlakbij de rand drijft. Pak de zonnebrilkoker, haal de zonnebril eruit en haal daarna het brillepoetsdoekje eruit. Gebruik het doekje en de tandzijde om een zwembroek te maken.
Shamara: een armband van zilver, een orchidee, een beeldje van Larry's omgesmolten ketting, een diamant, een parel, koude champagne, Wise words en de Lamp of Knowledge.

TOM AND JERRY

Bedank Steve maar, hij komt uit Deinze, België.
Direct in level 4:
hart, kaas, fles, klok

BART VS THE SPACE MUTANTS

Als je de hele skateboard stuk in level 1 wilt overslaan, koop dan een sleutel aan de rechterkant van de telefooncel. Je wordt dan naar OAP's huis getransporteerd.

WONDERBOY III

Level passwords:
Lizard man: 1WZ4 JHO 289Y 5BX
Lizard man: NFKU 1EO 403P X88
Mouse man: 2CKF 3L4 894Z A5F
Mouse man: 2CKF
3MO 8GEU U7J
Mouse man: YF3U
5DW CR1A ED7

SPEEDY GONZALES

Snel amigo, René uit Zwijndrecht heeft:
Passwords:
Level 2: 500999
Level 3: 343009
Level 4: 830637
Level 5: 812171
Level 6: 522472

REBEL ASSAULT 2

Van Lord Dark Helmet (aka Jort) uit Rotterdam (aka Rotterdam):
Codes voor Custom 1 & 2:
Level 2: WOOKIEE
Level 3: DROID
Level 4: RODIAN
Level 5: BPFASSH
Level 6: KSHYY
Level 7: TORVE
Level 8: SLUISSI
Level 9: PALANHI
Level 10: DROKKO
Level 11: NATTH
Level 12: SABACC
Level 13: ANDUR
Level 14: ARKANIA
Level 15: DIATH
Ending: DREEBO





THE 11TH HOUR

Alweer iemand die Stauffie te slim af was: Vincent uit Spijkenisse. Take that, Staufsukker.

Dreaming about of...
Ga naar de kamer van Ed Knox. Ga eenmaal naar links, bekijk het schilderij en klik op de hond.

A distant, ancient Castle..
Ga naar de bibliotheek en bekijk het schilderij aan je rechterkant en klik op de hond.

A man-horse on the fly, Sound like a bulls-eye.
Ga naar de kapel en ga een keer naar achteren bekijk de steen die op de vloer staat en klik.

Put an olive in a stein..
Ga naar de kamer van Brian Dutton en ga een keer naar achteren en klik op de TV.

A vital, instrumental part
Ga naar de kapel bekijk het orgel en klik er op.

22233642-736846873
Ga naar de zolder en ga een keer naar links bekijk het schaakbord en bekijk de witte toren en klik er op.

STAR TREK: THE FINAL UNITY

Bart uit Purmerend, luister goed:
Vraag: Wat moet ik verder doen met code 667?
Het Antwoord: De code om dertig lichtjaren terug te gaan is 667. Speel deze info door aan Data. Hij verwerkt het in de computer en geeft je de juiste locatie, sector 3-1-1, planetary offset number 9-14-16.



DUKE NUKEM 3D

Van Ben, Bas en Laura speciaal voor alle geïrriteerden, wraakzuchtigen en andere neuroten. Duke Rules!!

Voor de shareware:



godmode: dnkroz
godmode: dncornholio
spulletjes: dnstuff (kan meerdere keren gebruikt worden)
meer goodies: dnitems (kan meerdere keren gebruikt worden).
levelselect: dnscotty?? Vul voor de vraagtekens het gewenste level in, voor deze versie alles van 11 tot en met 16.
Je kunt de godmodes uitzetten door ze nogmaals in te tikken.
dnview: je ziet Duke van de achterkant
dncashman: druk op de spacebar en Duke strooit met geld
dnhyper: je gebruikt steroïden. Boink boink boink.
dncosmo: boodschap
dnbeta: boodschap
dnskill??: hoe sterk moet de Duke zijn?

ROLLING THUNDER

Voer de volgende codes in om verder te komen in het spel:
Ronde 2: A magical thunder learned the secret
Ronde 3: A natural fighter created the genius
Ronde 4: A rolling nucleus smashed the neuron
Ronde 5: A curious program punched the powder
Ronde 6: A logical leopard blasted the secret
Ronde 7: A private isotope desired the target
Ronde 8: A natural rainbow elected the future
Ronde 9: A magical machine muffled the killer
Ronde 10: A digital nucleus punched the device
Ronde 11: A private thunder created the powder





PHANTASMAGORIA

Van Christiaan uit Burned City. (Welke provincie is dat?) de volgende vraag: Waar ligt de broche en dat Latijnse boek??
Het antwoord: De broche ligt in het torentje op de derde verdieping, in of op de kist. Het boek ligt op het altaar, waar Latijnse boeken wel vaker liggen.

powersales

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek POWER SALES.
Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 pc-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt. De redaktie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR POWER UNLIMITED (powersales) POSTBUS 9805, 1006 AM AMSTERDAM

Schrijf duidelijk! Gebruik je nieuwe telefoonnummer

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen.
Interesse?
Neem contact op met VNU Business Publications, Rocky Wilson of Karin Ernsting 020 - 4875450; fax 020 - 4875702 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

SEGA

Te koop: MegaDrive, 2 controls, game converter, action replay, Fifa Soccer, Fifa Soccer '95, Street Fighter 2 SCE (USA), Quackshot, Two Crude Dudes, Lemmings, Fatal Fury, Streets of Rage 2, Jurassic Park (USA), World Trophy Soccer, Sonic, Megagames 1. Vraagprijs ƒ400,-. Tel.055-5223992, Marcel.

Te ruil voor MegaDrive: mijn Megagames 1, The Immortal of Alladin tegen Flashback, Cannon Fodder, Earthworm Jim of Nigel Mansell WC Racing. Mijn Shaq Fu of Streets of Rage 3 tegen Sonic 3, Syndicate of Battletech. Tel.038-3855680, Jan.

Te koop: MegaDrive II met 2 controllers, 5 spellen (Kick Off 3, Lion King, SF 2 SCE, Mickey Mania en Clayfighter). Alles in zeer goede staat. Incl. handleidingen en dozen. Nieuw ƒ900,-, bij mij ƒ550,-. De eerste beller krijgt ƒ50,- korting. Tel.0599-413082, Menno.

Te koop voor Saturn: Virtua Fighter voor ƒ90,- of ruilen voor Bug of Rayman. Tel.055-5063706, Arend (na 19.00 uur).

Te koop Mega CD spellen: Mortal Kombat, Final Fight CD, Fifa International Soccer, Batman Returns, Night Trap, Jurassic Park, Chuck Rock 2, Battlecorps, Robo Aleste en Road Avenger voor ƒ60,- per stuk of alles voor ƒ350,-. Tel.078-6133170, Dordrecht (na 19.00 uur).

Te koop: Sega CD (2 mnd. oud) + Road Avenger ƒ175,-, 32X + Star Wars, Doom, Metal Head ƒ600,-. Tel.070-3615945, 's avonds.

Te koop: MegaDrive 2 met 1 6-knops joypad + joystick + 2 3-knops joypads + 10 spellen (James Bond, Sonic & Knuckles, FIA Formule 1 '94, David Robinson, Crash Dummies, Super Street Fighter 2, Sonic 2, Ferrari Grand Prix, Streets of Rage 2 en Donald Duck Quickshot). Prijs ƒ450,-. Tel.0318-523087, Peter (liefst omg. Veenendaal).

Te koop: Game Gear + 12 spellen (o.a. Sonic Chaos, Ren & Stimpy, Aladdin en Ecco) + extra's voor ƒ399,-. Tel.030-6055609, Jelle (Nieuwegein).

Te koop/te ruil voor Game Gear: Legend of Illusion van Mickey Mouse. De prijs was ƒ99,95, nu ƒ60,-. Ruilen tegen bijv. Jungle Book of Lion King voor MegaDrive. Tel.038-4651163, Maurice de Regt (Zwolle).

Te koop: MegaDrive I + Mega CD II (in goede staat, nog in doos) + 6 spellen (3 voor MD en 3 voor CD) + joystick + alle aansluitkabels. Prijs ƒ850,-. Tel.020-6658811, Ramon (na 18.00 uur).

Te ruil voor MegaDrive: Theme Park. Te ruil tegen: NBA Jam TE, Landstalker, Story of Thor, Phantom 2040 of Street Racer. Tel.0594-515944, Rinke Biesma.

Te ruil voor MegaDrive: mijn Sonic 2, Kid Chameleon of Arrow Flash tegen jouw Virtua Racing (wil ik wel tegen 2 spellen ruilen) of tegen een ander leuk spel. Tel.0416-279486, Gerwin (Kaatsheuvel).

Te koop voor MegaDrive: 12 spellen z.g.a.n. (o.a. Sonic 1, Terminator 2, Batman Returns, Zool, Cliffhanger, The Addams Family, Talespin e.a.). Prijs per stuk ƒ25,-. Tel.0251-250773, Bas (Beverwijk).

Te koop super compleet spelcomputer systeem: MegaDrive II + MegaCD + 32X + 2 joypads + 2 joyboards + 30 spellen (waarvan 10 CD's). Vraagprijs ƒ1399,-. Evt. alles ook afzonderlijk te koop. Tel.0485-513389, Paul Janssen.

Te koop: MegaDrive II, incl. 5 spellen (Mortal Kombat, Lion King, Street Fighter 2, James Bond, Lotus 2 R.E.C.S.) en 1 3-knops en 1 6-knops joypad. Dit alles samen voor ƒ325,-. Tel.073-6422582, Jamie.

Te ruil voor MegaDrive: mijn geweer met 7 schietspellen, tegen jouw Mortal Kombat 1. Of mijn Turtles Hyperstone Heist (zonder boekje en hoes, niet in perfecte staat), NBA Jam (zonder boekje) en Arch Rivals tegen jouw Mortal Kombat 2. Tel.0566-689265, Reitse (Terherne, Friesland). Ik heb geen vervoer. Bellen van16.00 tot 19.30 uur.

Te koop: Saturn + VF, Daytona USA, Panzer Dragoon, Theme Park, CWK, Bug, Myst, Astal, VF 2, Sega Rally '95 + 2 joypads, universal adapter, photo cd, mpeg-cart voor ƒ700,-. Tel.026-4452081, Camiel.

Te koop: MegaDrive + CD + 32X + 20 MD spellen (o.a. Sonic 1, 2 en 3, Ecco 1 en 2, Theme Park, Flink, Bubba 'n Stix), 12 CD spellen (o.a. Sonic CD, Tomcat Alley, Earthworm Jim, Beyond the Limit F1, Mickey Mania), 3 32X spellen (Star Wars, Nighttrap (CD) en Knuckles Chaotix) + Sega hintboek en action replay en 4 controllers (waarvan 2 op infrarood). Alles in 1 koop. Nieuwprijs ƒ6500,-, nu ƒ3000,-. Tel.0111-412856, tussen 18.00 en 21.00 uur.

Te koop: Game Gear met 7 spellen + adapter en tv tuner voor ƒ350,-. Tel.029-261055.

Te koop: MegaDrive en Mega CDmet 9 MD spellen (Virtua Racing, Street Fighter 2, Sonic 2, Hang On, World Cup Italia '90, Asterix, Columns, Terminator 2 en 6 in 1 (menacer)). Voor de Mega CD: Tomcat Alley, Ecco the Dolphin en Road Avenger. Alles compleet met beschrijving en benodigdheden. Nog geen 11/2 jaar oud voor ƒ650,- (winkelwaarde ƒ1900,-). Tel.072-5150902.

Te koop: Saturn + 1 (6-knops) pad + Virtua Fighter 2 voor ƒ450,-. In doos met boekjes. Tel.0180-321695.

Te ruil voor MegaDrive: Shaq Fu en/of Talmit's Adventure. Tegen jouw: Shinobi 3 of een ander leuk spel. Shaq Fu en Talmit's Adventure samen tegen joyw Super Street Fighter 2. Alles compleet met boekje en doosje. Tel.024-3448782, na 18.00 uur.

Te koop gevraagd: Game Gear +min. 3 spellen (liefst Mortal Kombat 1 en/of 2 erbij). Max. ƒ200,- te besteden. Tel.070-3257288, Rogier (Den Haag). Na 17.30 uur.

Te koop: MegaDrive met 2 controllers, adapter en spellen (Sonic & Knuckles, Toejam & Earl 2, Mickey Mania en Samurai Shodown) voor ƒ450,-. Game Gear met spellen (Outrun Europe en 4 in 1 gamepack). Voor Outrun Europe krijg je er gratis een Master System converter bij. Prijs ƒ250,-. Tel.070-3176843, na 18.00 uur en zelf komen halen (omg. Randstad).

Te koop: MegaDrive II + 2 joypads + propad + converter + 9 spellen + Mega CD met 2 CD spellen. Alles voor ƒ625,-. Tel.0320-281670, Lelystad (na 18.00 uur).

Te koop: MegaDrive en 32X + 6-button pad + 3-button pad + 27 spellen (o.a. Mortal Kombat, Virtua Racing Deluxe, Earthworm Jim, Fifa '95 en veel meer tophits). Ook Mega CD spellen. Alles samen voor ƒ1800,-. Ook los te koop. Tel.072-5895729, Hauke (Bergen, NH).

Te koop: MegaDrive 2 met Sonic 2, Megagames 2 (Golden Axe, Streets of Rage en Revenge of Shinobi), menacer met 6 schietspellen en 2 controlpads. Z.g.a.n. voor ƒ145,-. Tel.0316-226886, Jack (Didam).

Te koop voor MegaDrive: Theme Park. Ruilen tegen: NBA Jam TE, Landstalker, Story of Thor, Phantom 2040 of Street Racer. Tel.0594-515944, Rinke Biesma.

Te koop: MegaDrive + 32X met 18 spellen (o.a. Doom, MK 2, Virtua Racing Del.), 4 controlpads, multitap en menacer. Winkelprijs ƒ2000,-, mijn prijs ƒ1000,-. Alles ook los te koop. Tel.010-5115823.

Te ruil voor MegaDrive: Brutal, King of Monsters, Strider, Galaxy Force 2. Hiervoor wil ik alleen: Goof Troop, MK 1 of 2 of Street Racer. Tel.043-3213966, Rick.

Te koop voor Saturn: Clockwork Knight, Pebble Beach Golf Links, Street Fighter The Movie. Te koop voor MegaDrive: Eternal Champions, Mortal Kombat 2 en 3, Robocop vs. Terminator (evt. + USA converter), Urban Strike. De prijs is bespreekbaar. Tel.071-5221367, Leiden

Te koop: MegaDrive + Mega CD 2 (met toebehoren), game genie, diverse spellen (o.a. MK 1, Mickey Mania enz.). Tel.0162-317564, Rob (Dongen, NB). Na 18.00 uur.

Te koop: MegaDrive + 2 joypads + 6 spellen (Sonic 1 en 3, Sonic & Knuckles, T2, Mickey Mania en Earthworm Jim) voor ƒ350,-. Tel.0346-552634.



powersales

Te koop: MegaDrive met 19 spellen (o.a. Sonic, Quackshot, Lotus en James Pond 3). Met adapter, kabels, 2 3-knops joypads, 1 6-knops joypad, 1 joystick en een menacer. Alles in doos. Alleen alles in 1 koop. Winkelwaarde ƒ1500,-. Vraagprijs ƒ850,-.Tevens te koop Master System spellen: Back to the Future 2 ƒ20,-, Moonwalker ƒ20,-, Aztec Adventure ƒ20,-, Thunder Blade ƒ20,- of alles in 1 voor ƒ75,-. Tel.030-6351552, na 17.00 uur.

Te koop voor Game Gear: Lemmings, Speedtrap en Cool Spot voor ƒ35,- per stuk. Tel.0321-331371, Bas.

Te koop voor MegaDrive: Sega CD + 1 spel. Z.g.a.n. Prijs ƒ200,-. Tel.0345-651375.

Te koop: MegaDrive 2, incl. 12 mooie spellen (o.a. MK 1, 2 en 3, Fifa '95, Sonic 2, Eternal Champions, NBA Jam etc.) + 2 6-button controllers. Alles z.g.a.n. in doos met handleiding. Prijs ƒ400,-. Tel.0299-367342, Volendam.

Te koop: 32X incl. Doom + Virtua Racing Deluxe. Nieuwprijs ƒ650,- voor slechts ƒ245,-. Tel.0345-641545, na 17.00 uur.

Te koop: MegaDrive z.g.a.n. + 6 spellen (o.a. Golden Axe, Streets of Rage, Alien Storm, Sonic enz.) + aansluitingsboekje en 2 superbladen voor ƒ300,- (+ 2 controlpads). Tel.035-6948545, Menno (na 16.00 uur). Kan per post.

Te koop voor MegaDrive: Outrun ƒ25,-, Sunset Riders ƒ40,-, Nigel Mansell WC Racing ƒ45,-, Double Dragon 3, arcade game ƒ25,-, Virtua Racing ƒ100,-. Alles bij elkaar voor ƒ175,- i.p.v. ƒ235,-. Winkelwaarde ca. ƒ350,-. Alles compleet met boekjes en doosjes. Tel.0181-216517, Ricardo.

Te koop: MegaDrive II met 2 controllers en 10 spellen (o.a. Theme Park, Probotector, Dynamite Heady). Er zit 1 Japans spel bij, maar je krijgt er een gratis converter bij. Alles in goede staat. Tel.0182-362632, Sander.

Te koop/te ruil voor MegaDrive: Eternal Champions ƒ35,-, Talespin ƒ15,-, NBA All Star Challenge ƒ20,- of alle drie ruilen tegen 1 van deze: MK 1, Sonic 3, Jungle Book/Strike. Ook te koop: Virtua Racing ƒ90,- of ruilen tegen: MK 2, Micro Machines (1 of 2), gaaf 32X spel. Tel.0594-516576, Laurens (Leek, Groningen).

Te koop: MegaDrive nog geen half jaar oud, 2 3-knops joysticks en 7 spellen (NBA '95 Live, NHL '95, Hardball '94, Asterix and the great rescue, Megagames 1, Andre Agassi Tennis, Cliffhanger) met handleidingen. Prijs ƒ400,-. Tel.0252-517002.

Te koop: MegaDrive, 32X en een Mega CD + 2 joypads (6-knoppen)en 10 top spellen (o.a. Maximum Carnage, Tomcat Alley (CD) en Metalhead (32X). Alles als nieuw, helemaal compleet. Prijs ƒ675,-. Tel.035-5310265.

Te koop voor Saturn: SimCity 2000. Winkelwaarde ƒ139,95. Vraagprijs ƒ100,- of ruilen voor Toshinden. Tel.0180-633522, Odon (Zevenhuizen). Na 19.00 uur.

Te koop: Game Gear met adapter + 3 spellen (Sonic, Colums, Alien 3). Alles in doos en met boekjes. Alles nog geen 3 maanden oud en met garantiebewijs voor ƒ250,-. Tel.0299-422514, Marc.

Gezocht: leuke spellen voor de Mega CD voor een redelijke prijs. Ook CD's met graphics zijn welkom. Maximale prijs ca. ƒ45,-. Tel.043-4552684, Tom.

Te koop: MegaDrive II + 2 joypads + action replay + 21 spellen + kleurentelevisie + handleidingen. Vraagprijs ƒ1250,-. Tel.055-3663987.

Te koop/te ruil voor MegaDrive: Lemmings ƒ40,-, Fatal Fury ƒ50,-, Sonic 3 ƒ100,-, Double Clutch ƒ40,-, T1 ƒ50,-, JP ƒ50,- of twee spellen van mij tegen MK 1 of 2. De spellen zijn met boekje en in goede staat. Tel.0228-317052, Enkhuizen.

Te koop: MegaDrive II met Mortal Kombat 2, NBA Jam, Street Fighter SCE, Hardball '94 en California Games. Met 3- en 6-button joypads. Helemaal compleet met doosjes en handl. voor ƒ225,-. Tel.0521-515317, Arjen (Steenwijk). Na 18.00 uur.

Te koop: Saturn, VF, Shinobi X, 2 joysticks in doos met alles erbij en erop voor ƒ950,-. Tel.0297-288026, 17.00 uur.

Te koop: MegaDrive met 2 bedieningsspelen, paar keer mee gespeeld, z.g.a.n. met 8 spellen, met beschrijving en doos z.g.a.n. (Sonic 2 en 3, Rolling Thunder 2, Indiana Jones, Bo Hazard Battle, Gunship, Fifa Soccer, World Cup USA '94). Alles in 1 koop voor ƒ250,- of spellen apart ƒ25,- en MegaDrive ƒ150,-. Tel.0181-644904.

Te koop: Saturn incl. 2 controlpads, Virtua Fighter 1, Panzer Dragoon. Vraagprijs ƒ900,-. Tel.010-4166653, Hoogvliet.

Te koop: MegaDrive + 7 spellen (Sonic 1 en 3, Greendog, MK 2, Turtles, World of Illusion, Asterix) + menacer incl. 6 in 1 cassette + joystick. Alles met boekje en doosje. In 1 koop voor ƒ600,-. Tel.0344-681979, Hugo (Kerk-Avezaath).

Te koop: Master System 2 + 2 controlpads + 8 spellen (o.a. Sonic, Donald, Spiderman, Dick Tracy) + extra kabel. Alles compleet met alle boekjes en hoesjes voor ƒ200,-. Tel.078-6101212, Zwijndrecht.

Te koop: MegaDrive + 3 controlpads (1 6-button) + game genie + speloppberger + 16 spellen (o.a. MK 2 en 3, Power Monger) voor ƒ750,-.Tel.0512-525437.

Te koop: MegaDrive II + 7 spellen + 2 joypads en CD II + 8 spellen. Alles gekocht in 1995, z.g.a.n. Spellen zoals NBA Jam TE, Rise of the Robots, Streets of Rage 3 etc. Prijs is n.o.t.k., hoogste bod geldt. Moet weg wegens omstandigheden. Tel.0317-318267, Bart.

Te koop: MegaDrive + Mega CD II (3 mnd. oud) + 2 controllers + joystick + 7 MD spellen (Street Racer, MK 1, Fifa Soccer '94 e.a.) + 2 MCD spellen (Road Avenger, After Burner 3). Prijs ƒ900,-. Tel.0226-411798.

Te ruil voor MegaDrive: mijn Eternal Champions tegen jouw Earthworm Jim. Tel.0165-385365, Nicky (Sprundel).

Te koop: MegaDrive + Mega CD II +2 spellen naar keuze + 2 joypads. Vraagprijs ƒ450,-. Tevens 18 MD spellen voor ƒ39,- per stuk en 5 CD spellen voor ƒ39,- per stuk (Batman Returns, Blackhole, Sonic CD, Nighttrap en Mortal Kombat). Tel.020-6842517, Amsterdam.

Te koop: MegaDrive + menacer, joystick, 2 joypads (2- en 3-knops), 16 spellen (MK 2 en 3, Vectorman, Sonic 2, Sonic & Knuckles, F22, Jurassic Park, Ghouls 'n Ghosts, T2 etc.). Prijs ƒ550,-. Tel.020-6626843, Moor.

Te koop: MegaDrive + 2 controllers + quickshot + joystick + game genie + 19 spellen (o.a. Mortal Kombat 2 en 3 en Cliffhanger). Alles met instruction manual. Winkelwaarde ƒ2350,-, vraagprijs ƒ995,-. Tel.0416-377826, Marcel.

Te koop: MegaDrive + Mega CD + 12 spellen (o.a. Ground Zero Texas, Theme Park, Ayrton Senna F1, Urban Strike, Tomcat Alley). Prijs ƒ800,-. Tel.0318-514179, Jeroen.

NINTENDO

Te koop: SNES + 4 spellen (MK 2 en 3, Killer Instinct en Earthworm Jim) + arcade joystick + scartaansluiting. Winkelwaarde ƒ900,-, te koop voor ƒ425,-. Tel.0341-419270, Harderwijk.

Te koop voor SNES: Super Mario World ƒ25,-, Starwing ƒ50,-, Aladdin ƒ100,- en een SNES ƒ199,- + 2 controllers. Tel.010-4528987, Giovanni (Rotterdam).

Te koop: SNES + 2 joypads + 7 spellen (MK 1, 2 of 3, DKC, SSF 2, Street Racer, Super Double Dragon). SNES is 1 jaar oud. Hoesjes bij de spellen plus cheats. Winkelwaarde ƒ1200,-, verkoop ƒ600,-. Tel.0715-141264, Bastiaan Vinkestijn. Wie binnen een maand de SNES koopt, krijgt een Supervision + spellen erbij.

Te koop: SNES + 1 controlpad + 1 super controlpad + alle kabels + 11 spellen. Nieuwprijs ƒ1300,-, mijn prijs ƒ750,-. Spellen ook los te koop: Donkey Kong Country ƒ90,-, Earthworm Jim ƒ75,-, Sunset Riders ƒ27,50, Indiana Jones Raiders of the Lost Ark ƒ35,-, Street Racer ƒ30,-, Stunt Race FX ƒ70,-, Fifa International Soccer ƒ65,-, Super Street Fighter 2 ƒ75,-, Dragon The Bruce Lee Story ƒ30,-, Turtles Tournament Fighters ƒ35,-, Killer Instinct ƒ115,-. Alle spellen in 1 koop (zonder DKC, dus 10 spellen) ƒ550,-. Sunset Riders is zonder boekje en in plastic doosje, de rest alles i.z.g.st. en compleet. Tel.074-2669933, Wouter Landman (Borne, OV). Vervoer is geen probleem.

Te koop: zeer goed onderhouden SNES met alles in originele staat (incl. ac adapter, scartkabel, r-f schakelaar, 2 controllers) met orig. boekjes en doosjes en 12 spellen (Stunt Race FX, Vortex, Plok, SMW, R-Type, Off Road, Wolverine, B-Ball, Clayfighter 2, Best of the Best, Street Racer en de super scope pistool). In 1 koop vaste prijs ƒ500,-. Tel.0596-619814, Harold (Delfzijl). Geen vervoer.

Te koop: SNES + 2 controlpads + 1 turbo controlpad + MK 2, NBA Jam TE, Megaman X, Mario Kart, Sim City, Starfox (USA), Plok, Lemmings 2, Vortex, Super Mario All Stars, Battletank (USA), Home Alone (USA), Super R-type, Donkey Kong, scope 6 in 1, Super Mario World + converter + FX converter voor ƒ2750,-. Tel.075-6702128, Justin.

Te koop: SNES met 1 turbo joypad en 7 spellen (o.a. Sim City, Mario Kart, Cannon Fodder etc.). Alles in doos met handleiding. Prijs ƒ450,-. Tel.015-2157037, na 18.00 uur.

Te koop: SNES + 11 spellen (Zelda 3, MK 2, Mario World, Mario Kart, Mario All Stars, Street Fighter 2 Turbo etc.) + 2 controllers, boekjes etc. Vraagprijs ƒ700,-. Tel.0228-316911, Peter (Enkhuizen).

Te ruil voor SNES: UN Squadron, Super Soccer, Starwing, Dragon the Bruce Lee Story, Fatal Fury, Act Raiser (USA), Contra 3 (USA), Cybernator (USA), Street Fighter 2 (USA), Axley (USA) en Spiderman and the X-men (USA). Graag ruilen tegen Tiny Toons Wackey Sports, Killer Instinct, Super Mario World 2, Batman Forever, Super Bomberman 3, Chrono Trigger of een ander leuk spel. Tel.030-2435610.

Te koop: SNES met 11 spellen (o.a. Syndicate, Beavis & Butt-head, Bugs Bunny) + converter + 2 joypads + antenne-aansluiting. Vraagprijs ƒ950,-. Tel.0413-250221, Kevin (na 18.00 uur).

Te ruil gevraagd voor SNES: Super Mario World 2, Killer Instinct, Donkey Kong Country 2, Kuifje in Tibet, Illusion of Time. Tegen 2 van mijn spellen: Street Racer, Lion King, Super Street Fighter 2, Brutal (Paws of Fury), Micro Machines, Jurassic Park, Super Scope + 6 spellen, Desert Strike (USA) + gratis converter). Tel.0511-541942, Martijn (Buitenpost, Friesland).

Te koop voor SNES: Mickey Mania ƒ50,-, Starwing ƒ50,-, Street Racer ƒ50,-, Stuntrace FX ƒ80,-, Mario World ƒ40,-. Alles samen voor ƒ250,-. Tel.0321-331371, Bas.

Te koop: SNES + 9 topspellen (o.a. MK 2, Mario All Stars, Top Gear 1 en 2) + scope met 6 in 1. Alles met doos en handleiding voor ƒ499,-. Tel.0228-543320, Jeroen.

Te koop: SNES met 5 spellen (o.a. DKC, Super Mario All Stars, Buster Busts Loose, scope 6, Krusty's Super Fun House). Compleet met 2 joysticks. Alles voor ƒ439,-. Tel.075-6426423).

Te koop: SNES + gewone en super-joypad + Super R-type + DKC + MK 1 en 2 + converter voor ƒ325,-. Tel.041-581662, Maarten.

Te koop/te ruil voor SNES: Mortal Kombat 2 ƒ60,-, Total Carnage ƒ50,- met trucje voor oneindig leven of ruilen tegen Street Racer (wel EU). Tel.070-3882933, na 16.30 uur.

Te koop voor SNES: Mortal Kombat ƒ60,-, Bubsy ƒ60,-, Aero the Acrobat ƒ30,-, Street Racer ƒ90,-, The Lion King ƒ80,-, Mickey Mania ƒ80,-, Starwing ƒ50,-, Super Battle Tank 2 ƒ70,-, Asterix en Obelix ƒ90,-. Tel.0317-422704, Wageningen (geen vervoer).

Te koop voor SNES: Turtles Tournament Fighters (USA) ƒ30,-. Tel.046-4425989, Amstenrade.

Te koop: SNES met 2 controllers + scope + spel scope 6 in 1 + Street Fighter 2. Alles voor ƒ230,-. In originele dozen met handleiding. Tel.010-5925331, Jordi (Maassluis).

Te koop/te ruil voor SNES: Final Fight, Battlemaniacs (Battle Toads) en Zelda). Allemaal ƒ50,- per stuk. Tel.0514-604391, Bart.

Te koop: SNES (1 jaar oud) met 15 spellen (o.a. Mortal Kombat 3, Killer Instinct, Batman Forever, Asterix & Obelix). Prijs: Bfr.9900 of ƒ550,-. Tel.(0032) 015/512308, Koen (België).

Te ruil voor SNES: Young Merlin, EVO, Clayfighter 2, Gods, The Lost Vikings, Starwing. Ruilen voor: Final Fantasy 2 of 3 of een ander leuk avonturenspel. Tel.023-5292972, Marvin (na 16.00 uur).

Te koop: SNES + converter + 2 joypads + spellen (F-Zero, Kick Off 3, Wizard of Oz, 4 in 1 (SMW, tennis, Smash tv, Gradius 3) en Dracula) voor ƒ450,-. Tel.020-4204705, Damon (na 16.00 uur).

Te koop: SNES + 2 controllers + 2 spellen (Street Fighter 2 + Mystic Quest). Alles met doosje en handleiding voor ƒ249,-. Tel.046-4519030.

Te koop: SNES met 2 joysticks en 11 spellen (Mystic Quest 1, Zelda, Star Wars 1, Eric Cantona Football Challenge, Megaman X 1, Lemmings, Super Mario World 1, Super Metroid, Super Ghouls 'n Ghosts, Super Mario All Stars) + scope met 6 spellen. Vraagprijs ƒ1000,-. Tel.023-5286919.

Te koop voor NES: Rollergames, Spy vs. Spy, The Flintstones, Ducktales, Gremlins 2, Megaman 3. Per stuk ƒ50,-. Tel.071-5213239, Kees.

Te koop: SNES met 2 controllers, aansluitkabels (scart en antenne) en 8 spellen (Super Mario World, Donkey Kong Country, Mortal Kombat 2, Zelda 3, Eek the Cat, Super Mario Kart, Street Fighter 2 en Starwing. Alles in originele staat. Prijs ƒ525,-. Tel.070-3865877.

Te koop: SNES + controllers + 7 spellen (Mario World 1, MK 1, Street Fighter 2, World Cup USA '94, Unirally, Int. Superstar Soccer DeLuxe, Killer Instinct). Niet los te koop. Alles is compleet. Prijs ƒ400,-. Tel.070-3295192, Den Haag.

Te koop: Game Boy met Hook, Motocross Maniac, Last Action Hero, Operation C, Gargoyles Quest, Dynablaster. Prijs ƒ250,-. Tel.023-5257168, Bardo Cook.

powersales

Te ruil (evt. te koop) voor NES: mijn Gremlins 2 en/of Alpha Mission tegen jouw: converter + Turtles 3, Jurassic Park, Konami Hyper Soccer, Lion King, Battletoads of Aladdin. Tel.0344-614648, Charel Visser (alleen omg. Tiel).

Te koop/te ruil voor SNES: SF 2 ƒ25,-, SSF 2 (USA) ƒ75,-, Legend ƒ50,-, Power Moves (USA) ƒ30,-, Virtual Soccer ƒ30,-, Double Dragon 5 ƒ50,-, Earthworm Jim ƒ50,-, Fifa Soccer ƒ50,-. Of de laatste drie ruilen voor Fifa '96, Secret of Evermore, Illusion of Time of Rock 'n Roll Racing. Tel.0184-652584.

Te koop: SNES met 2 joypads, 1 programmeerbare joypad, spellenkoffer, converter, pro action replay, 30 spellen (o.a. MK 1, 2 en 3, K.I., DKC, Super Punch Out, International Superstar Soccer 2 en Final Fantasy 3). Vraagprijs ƒ1700,-. Degene die binnen 1 week reageert krijg ƒ250,- korting. Tel.0475-326826, Dennis (tussen 16.00 en 20.00 uur).

Te koop voor Game Boy: Metroid 2 ƒ35,-. Voor NES: Megaman ƒ25,-, Archon (USA) ƒ20,-. Gevraagd: Urban Strike voor SNES tot ƒ90,-. Tel.0182-524980, na 16.00 en niet op zaterdag.

Te koop: SNES + Int. Superstar Soccer, Street Racer, MK 1, David Crane's Amazing Tennis, Brutal + converter + 1 gewone en 1 superjoypad. Alles i.z.g.st. Winkelwaarde ƒ670,-,nu voor ƒ500,-. Tel.077-3521092, Mattijs (Venlo). Geen vervoer. Wie snel belt, krijgt er een Game Boy + 4 spellen gratis erbij.

Te koop: SNES + 2 controllers + 1 propad + scartkabel en antennekabel + 7 spellen (DKC, T2 The Arcade Game, Asterix, Jurassic Park, Starwing, F-Zero en SMW) + super scope met 6 spellen. Nieuwprijs ca. ƒ1500,-, nu ƒ700,-. Tel.0316-541483.

Te ruil voor SNES: Super Mario World, Brutal Paws of Fury, Blazing Skies, Adventure Island. Ruilen tegen Killer Instinct (evt. 2 of 3 tegen 1).Ook te ruil: Mortal Kombat 3, alleen tegen Secret of Evermore of Illusion of Time. Tel.0229-234231, Amir.

Te koop: SNES met 2 joypads en 6 spellen in zeer goede staat + handleiding en doosje (Mortal Kombat 2 en 3, Stunt Race FX, Donkey Kong Country, Vortex, Street Fighter 2). Winkelwaarde ƒ830,-, mijn prijs ƒ550,-. Spellen niet los te koop. Tel.0181-452423.

Te koop: NES met 8 spellen (o.a. Tiny Toons, World Cup, Super Mario Bros 1 en 3, Dragon Ninja, Zelda, Aladdin en Lion King). Alles met boekje. De spellen worden niet los verkocht.Winkelwaarde ƒ852,-, nu voor ƒ230,-. Tel.0113-382749, na 15.30 uur.

Te koop: SNES + 2 joypads, 1 arcade joystick en 4 spellen (MK 2 en 3, Killer Instinct en Earthworm Jim), scartaansluiting voor ƒ400,-. Spellen ook los te koop. Bel voor prijzen. Tel.0341-419270, Harderwijk.

Te koop: Game Boy + 26 spellen (Jurassic Park, Double Dragon, Qix, Ducktales, Revenge of the Aligator en 21 in 1 met o.a. Robocop, Batman, Turtles, Tennis, Allaway, Super Marioland 1, Tetris etc.) + auto adapter + gamelight + oordopjes + koffer + boekjes en doosjes. Prijs ƒ395,-. Tel.072-5718860, Leon (Heerhugowaard, NH).

Te koop voor SNES: Themepark ƒ85,-, Marioworld ƒ35,-, Super R-Type ƒ20,-, Street Fighter 2 ƒ25,-. Tel.035-6213701, Hilversum.

Te koop: SNES + 2 controllers + aansluitingen + opbergtas + Nintendo Scope met 6 spellen + 7 spellen (Donkey Kong Country, Super Mario World, Zelda 4, Street Fighter 2, F-Zero, Tiny Toons, Piere Le Chef). Alles met handleiding en speciale opberghoezen. Winkelwaarde ƒ1200,-, nu voor ƒ600,-. Spellen evt. los te koop. Tel.0174-212317, vervoer mogelijk.

Te ruil voor SNES: mijn Street Racer + Ned. handleiding en doos tegen jouw Theme Park. Tel.0318-591093, Robbie (na 16.00 uur). Geen vervoer.

Te koop: SNES + 2 joypads + opbergdoos + 10 spellen (o.a. Donkey Kong Country, Themepark, Syndicate en Secret of Mana) voor ƒ600,-. Tel.053-4282780, Enschede.

Te koop: Game Boy + 8 spellen (Bionic Commando, Mortal Kombat, Fortress of Fear, Kirby's Dreamland, Prince of Persia, Kung Fu Master, Megaman 2, Dragon's Liar) + gamelight + adapter + vergrootglas. Bij aankoop gratis opbergtas. Winkelwaarde ƒ420,-, vraagprijs ƒ200,-. Tel.0181-315144, Felix (Hellevoetsluis). Na 18.00 uur.

Te koop: SNES + tv aansluiting + joypad + 1 propad (waarvan x kapot) + Starwing (geen boekje, doosje), Top Gear (geen boekje, doosje), Starfox USA (geen boekje), Sonic Blastman + Mario Is Missing (nieuw), Fifa Intern. Soccer, Intern. Superstar Soccer (gloednieuw) + converter + fx super SNES converter. Winkelwaarde ruim ƒ1000,-. Mijn prijs ƒ399,-. Geen losverkoop. Tel.0318-635177, Coentje. Aleen omg. Ede, Bennekom i.v.m. vervoer. Niet per post.

Te koop voor SNES: Mickey Mania ƒ50,-, Starwing ƒ50,-, Street Racer ƒ50,-, Stuntrace FX ƒ80,-, SMW ƒ40,-. Tel.0321-331371, Bas.

Te koop/te ruil voor SNES: Street Fighter 2 Turbo ƒ45,- en Young Merlin ƒ45,-. Samen voor ƒ80,-. Of de twee ruilen voor Mortal Kombat 3 of apart voor Art of Fighting, Mortal Kombat 2 of andere spellen. P.J.S. de Kruyf, Schumanflat 104, 1422 GA Uithoorn.

Te koop: SNES met 2 joypads, RF schakelaar (voor tv's zonder scart), scart aansluiting, game genie, Special FX converter en 20 spellen (14 Europees en 6 Amerikaans) met onder andere: Killer Instinct, Doom, Wing Commander, World Cup Striker, Super Star Wars (USA), Super Double Dragon (USA), Zelda 3. Alles compleet met boekjes en doosjes. Nieuwwaarde ca. ƒ2450,-, mijn prijs ƒ900,-. Tel.078-6174927, Martin (bij geen gehoor of niet aanwezig: 06-59861845). Ik heb geen vervoer.

Te koop voor SNES: Killer Instinct + Killer Cuts CD + Super Controller met slow motion en autofire. Dit alles voor ƒ109,-. Tel.0517-392267, Sybo.

Te koop: NES + 2 joypads + 6 spellen (Turtles TF, Mario 2 en 3, Tiny Toons) + handleidingen voor ƒ195,-. Tel.0528-274957, Hoogeveen (zelf halen).

Te koop: SNES + 2 controllers + Zelda, Tazmania, Super Mario World, Super Mario All Stars, Turtles in Time, Mr. Nutz, Street Fighter 2, MK 1 en Mario Kart. Alles in doosjes en met alle handleidingen. Tel.0527-201978.

Te koop: SNES + 8 spellen (Donkey Kong Country, Killer Instinct, Secret of Mana, Superstar Soccer) + 2 controllers. Samen voor ƒ700,-. Tel.0591-315332, Gerrit.

Te koop: SNES met Killer Instinct + 2 joypads. Drie maanden oud, z.g.a.n. voor ƒ275,-. Tel.0411-676755, Pieter (omg. Den Bosch).

Te koop: SNES + 1 normaal en 1 super control + 4 spellen (Stuntrace FX, Brutal Paws of Fury, Lamborghini, Time Trax). Prijs ƒ480,- (9 mnd. oud). Tel.030-6931844.

Te koop: Game Boy met 7 spellen (Tetris, R-type, Battletoads, Double Dragon 3, Wrestlemania 1 en 2 en King of the Ring), incl. scartkabel en hoofdtelefoon. Allemaal met handleiding en doosje (alleen Tetris geen doosje). Alles samen voor ƒ100,-. Tel.077-4772404, do. t/m zo. voor 17.00 uur. Wij hebben geen vervoer.

Te koop voor SNES: Super Mario Kart ƒ65,-, Sensible Soccer ƒ50,-, Secret of Mana ƒ65,-, Super Off Road ƒ45,-. Tevens te koop voor NES: Talespin, Megaman 2, Double Dragon 3, World Cup, Super Mario Bros 2 en 3, Asterix, Maniac Mansion en Bayou Billy. Allemaal voor ƒ25,- compleet met doosjes en handleidingen. Tel.045-5324956, Brian.

Te koop: SNES + 2 controllers + 10 spellen (o.a. Fifa '96, Super Star Soccer, Theme Park, Sim City). Prijs ƒ600,-. Spellen ook los te koop. Tel.033-2457040.

Te koop: SNES + opbergkoffer + 2 joypads + Street Fighter 2, Zelda 3, Star Wars, The Empire Strikes Back, Mortal Kombat 1, Turtles in Time, Boxing Legends of the Ring. Alles in originele doosjes en met handleiding. In 1 koop voor ƒ610,-. Tel.0547-272279, Hans Pot.

Te koop: SNES met 7 spellen (Killer Instinct, Mortal Kombat 2, Super Street Fighter 2 e.a.) + joystick. Prijs op aanvraag. Tel.071-4020250, Chris (na 16.00 uur). Geen vervoer.

Te koop: SNES + 2 controllers + spellen (Ren & Stimpy, Tazmania, Sunset Riders, F-Zero, Street Fighter 2). Alles in goede staat. Winkelprijs ƒ750,-, mijn prijs ƒ475,-. Tel.071-5768965, Leiden.

Te koop: SNES + spellen (o.a. Mortal Kombat 2 en 3, Street Fighter 2 (USA), Earthworm Jim, Sim City, Nigel Mansell Indycar, Megaman X), action replay 2, super Game Boy, converter. Winkelprijs ƒ1200,-, als nieuw voor ƒ650,-. Tel.0492-323754.

Te koop: SNES + 3 joypads + Killer Instinct ƒ230,-. Ook spellen los te koop: Virtual Soccer ƒ60,-, Sim City ƒ50,-, Chrono Trigger USA ƒ100,- en Earthbound USA + groot tipboek ƒ100,-. Of alles bij elkaar voor ƒ500,-. Tel.072-5202809, Alkmaar. (geen vervoer).

Te koop voor Game Boy: Robocop ƒ20,-, Terminator 2 arcade game ƒ20,-, Heianky Alien ƒ15,-. Tel.072-5644326.

Te ruil voor SNES: F-Zero, GP 1, Starwing, Super Mario All Stars, Blazing Skies. Ruilen tegen race-, sport- of andere gave spellen (F1 Pole Position 1 of 2). Verder Kick Off 3 + Pitfighter tegen Int. Superstar Soccer 1 of 2. Tel.0174-294554, Erik.

Te koop: SNES + 23 spellen (o.a. Turtles Tournament Fighters, Sim City, Flashback, Street Racer enz.) + 3 joypads + scope met 6 spellen en tas. Alle spellen met doosje en handleiding. Alles samen voor ƒ910,-. Tel.030-2888272, Wouter (Utrecht).

Te koop: SNES met 2 controllers en converter en 9 spellen (NBA Jam, Starwing, World Cup USA '94, Mortal Kombat, Street Fighter, Super Tennis, Star Wars, Chuck Rock, Alien 3). Dit allemaal voor een bespreekbare prijs. Tel.030-6931142, Zeist

PC

Te koop op CD-ROM: Mortal Kombat 3 met handleiding en moves voor Bfr. 1500. Tel.(0032) 089/350781, België.

6 NUMMERS VOOR MAAR F 25,-

Geef mij zo'n abonnement

Naam: ....

Straat: .... Nr.: ....

Postcode: .... Plaats: ....

Geboortedatum: 0030AAB

❑ Het verschuldigde bedrag kan van mijn rekening worden afgeschreven. Bank/gironr.: ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

❑ Stuur mij een acceptgirokaart.................................. Handtekening: ....

Knip de bon uit en stuur 'm in een open envelop zonder postzegel naar: Power Unlimited, antwoordnummer 50.300, 2000 VK Haarlem. Woon je in België? Stuur dan deze abonneerkaart in een envelop naar: Tijdschriften Uitgevers Maatschappij, Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen. Tel. 03/247.45.11. Een jaarabonnement kost je Bfr. 1430.

GAMES '96

"KOM OOK NAAR DE ALLER-LEUKSTE SPELLETJESBEURS!!

PC
CD-I
SEGA
NINTENDO
LASER GAMES
VIRTUAL REALITY
FLIGHT SIMULATOR
SONY PLAYSTATION

JAARBEURS UTRECHT/HOLLAND

JAARBEURS UTRECHT/HOLLAND

• VRIJDAG 13.00-22.00 UUR • ZATERDAG/ZONDAG 10.00-17.00 UUR •

OP VRIJDAG 12, ZATERDAG 13 EN ZONDAG 14 APRIL

SEGA

VIDEOGAMES

BEURSKALENDER

23	Maart	Sporthal Brasserskade • Delft
30	Maart	Brabanthallen • Den Bosch
31	Maart (zondag)	Grote Kerk • Arnhem
6	April	Sporthal Hoogkerk • Groningen
8	April (2e paasdag)	Twentehallen • Enschede
12-13-14	April	INTEREXPO '96 / GAMES '96 Jaarbeurs • Utrecht
20	April	Thialf • Heerenveen
27	April	Sporthal Matenpark • Apeldoorn
4-5	Mei	Beursgebouw • Eindhoven

Open van 10 tot 16 uur!

REDUKTIEBON! VOORDEEL HFL 5,- !

Inleveren aan de kassa!
• INTEREXPO '96 / GAMES '96 / PC DISCOUNT / VIDEOGAMES •
• DEZE BON IS GELDIG VOOR MEERDERE GEZINSLEDEN! •

Naam & Voorletters: ....

Adres: .... Nr: .....

Postcode & Plaats: ....

Prijzenvestival! Dagprijs: Philips CD-i speler twv Hfl 1000!
Hoofdprijs: SuperWare Pentium PC twv Hfl 2500!

AANGEBODEN DOOR: POWER UNLIMITED

INTEREXPO & MEDIA-HOLLAND

(Info: 070-3588929)

0164 - 238613

Te koop: mijn originele Phantasmagoria, Full Throttle, WC 3, NBA Live 95, Little Big Adventure, Lost in Time, Under a Killing Moon, Larry 6, Theme Park, 7th Guest en Syndicate. Ruilen tegen jouw: Command & Conquer, Rebel Assault 2, Crusader, WC 4, Mortal Kombat 3, 11th Hour, The Dig, Theme Hospital, NBA Live 96 en Grand Prix 2. Ook alleen origineel en compleet met handleiding. Tel.0181-483072, Tjerk (na 18.00 uur).

CD-ROMS te koop/te ruil: Cannon Fodder 2 (met doos) ƒ35,-, The Big Red Adventure (met doos) ƒ35,-, Litil Divil ƒ35,-. Of ruilen tegen: Lost Eden, LBA 2, Hexen of Nascar. Tel.030-2431098, Jeroen.

Te koop/te ruil voor CD-ROM: Superkarts ƒ50,-, Mirage ƒ50,-, Full Throttle ƒ55,-, Athletics ƒ25,-. Volledige spellen met originele dozen en handleidingen). Alle vier samen voor ƒ160,-. Ik wil ze eventueel ook wel ruilen voor andere recente CD-ROM spellen. Tel.0548-513195, Jan-Willem (liefst in het weekend).

Te koop: 386 SX, 20 Mhz, 100 Mb HD, 3 Mb RAM, incl. 9-bits soundblaster met 2 x 25 Watt boxen, SVGA-monitor, muis en software. Alles bij elkaar voor ƒ650,-. Tel.020-6159684, Sjoerd.

Ik zoek de spellen (op diskette): U.F.O. Enemy Unknown (X-Com 1), Commanche Maximum Overkill, Klik & Play, Power Drive, X-Wing, B-Wing en/of Dune 1. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.0172-445247, Christian (Alphen a/d Rijn). Na 16.45 uur.

Te koop: PC 486 SX, 8 Mb RAM, 270 Mb HD, 1 Mb Videokaart + 14 inch SVGA-monitor, soundblaster + 25W. boxen, 2 SPIN CD-ROM speler en veel dure software. Prijs ƒ1950,-. Tel.030-2516426.

Gezocht voor CD-ROM: Full Throttle, Police Quest 4, Mortal Kombat 3, Myst, Kings Quest 7, Maddog McCree. Voor een redelijke prijs. Zelf heb ik: Dark Forces, Goblins 1 en 2, Soccer. Tel.0164-238613, Liem.

Te koop op CD-ROM: het spel Transport Tycoon (nooit gebruikt) voor ƒ70,- (origineel met boekje en doos). Tel.024-6414321, Boyd.

Te koop op CD-ROM: Larry 6 ƒ35,-, Phantasmagoria ƒ100,-, Star Crusader ƒ30,-, Flight o/t Intruder ƒ15,-. Ik heb ook veel sharewarespellen die ik weg doe. Tel.0344-662029, gem. Tiel.

Te koop: 486 SX 33, 4 Mb RAM, 128 Kb cache, 260 Mb HD, SVGA monitor, 1 Mb SVGA-kaart, 16-bit geluidskaart (incl. 80 W boxen), dbl. speel CD-ROM, Win 3.11, DOS 6.20 + aantal nieuwe spellen (geen shareware). Prijs ƒ1250,-. Tel.0316-332864, na 17.00 uur).

Te koop voor CD-ROM: The Lemmings Chronicles ƒ30,-, Novastorm ƒ30,-, Dragon's Liar ƒ30,-, Megarace ƒ20,-, Cyclones ƒ30,-, Jammit ƒ10,-, Vortex (3cd spel) ƒ40,-, The Journeyman Project Turbo ƒ30,-. De spellen zijn evt. te ruil voor Star Trek CD-ROM spellen (behalve Sttng: A Final Unity, want die heb ik al) of de CD-i film Startrek 1 of Generations. Tel.078-6100332, ik heb geen vervoer.

Te koop/te ruil: C & C, Fifa '96, Need for Speed, Lost Eden, Actua Soccer, Fatal Racing, Crusader, Nascar, Fade to Black, Screamer, Hexen, Tekwar en vele anderen. Ruilen tegen: goede race spellen (bijv. F1 GP2, Virtual Karts) en goede nieuwe spellen. Tel.0341-361316, Aaltwin.

Te koop: 486 SX 25, svga mon., ds CD-ROM, muis, 8 Mb RAM, 320 Mb HD, Dos 6.2, Windows 3.11 en 12 cd's, veel programma's. Prijs ƒ1650,-. Tel.0162-520800, Erik (tot 18.00 uur). Na 19.00: 0345-619016.

Te koop voor CD-ROM: Ecstatica ƒ50,-, Indycar Racing ƒ40,-. Samen voor ƒ75,-. Ruilen ook mogelijk. Tel.0181-213360, Sebastiaan.

Te koop voor CD-ROM: King's Quest 6 ƒ25,-, Beneath A Steel Sky ƒ29,-, Simon the Sorcerer ƒ39,-. Tel.0165-379498, Martijn (doordeweeks na 18.00 uur).

Te koop gevraagd: leuke spellen voor de PC (o.a. Delta V, Quarantine, SimCity 2000, Lemmings, Falcon Gold, Dune 2, F15 Strike Eagle etc. Tel.0571-292197, na 18.00 uur.

Te ruil voor CD-ROM: Destruction Derby. Het spel is origineel in doos met handleiding. Ruilen tegen jouw: Daytona USA, NBA Jam TE, Need for Speed, Screamer, Tekwar. Alles op CD-ROM. Tel.072-5616826, Menno (Alkmaar).

Te koop voor CD-ROM: Expect no Mercy ƒ75,- met originele doos en handleiding. Op diskette: Hexen. Tel.035-6937782, Peter.

Te ruil (op diskette): o.a. Doom 2, Descent, Heretic, Sim City 2000, Jack Jazz Rabbit, Aladdin, The Lion King, Tie Fighter, Wacky Wheels, Wolf 3D, Keen 1 t/m 6, Hocus Pocus. Ruilen tegen (op diskette): Mortal Kombat 2 of 3, The Lawnmower Man, Rebel Assault 2, 11th Hour, Hexen of een ander spel. Tel.0548-616110, Hugo.

Te koop voor CD-ROM: o.a. Command & Conquer, Alone in the Dark 3. Heel veel Sierra spellen en nog veel meer. Tel.076-5218465, Nicky.

COMMODORE

Te koop: Amiga 600 (2 Mb RAM), extra diskdrive, 2 joysticks, muis, muis-/joystickswitch, 800 diskettes in bakken, veel originele software, boeken. Prijs n.o.t.k. Tel.030-6881149.

Te koop: 31/2 inch externe diskdrive voor alle Amigas m.u.v. A4000, 3 maanden oud, is nog niet gebruikt. Prijs ƒ100,-. Tel.079-3310709, na 17.00 uur (regio Zoetermeer).

Te koop: Amiga 600 + monitor, 1 Meg., 2e drive, 2 joysticks, muis en pad, 550 spellen en programma's. Half jaar oud, zo goed als nieuw. Vraagprijs ƒ895,-. Tel.0413-267848, Noord-Brabant.

DIVERSEN

Te koop: Jaguar 64-bit spelcomputer met cd module en 5 spellen. Prijs ƒ600,-. Tel.0345-518523, Jordan Dingemans (Culemborg).

Te koop: PlayStation met 2 controllers + 1 memory card + scart kabel + 6 spelen en een demo voor ƒ999,-. Tel.011-416548, Bartjan (na 16.00 uur).

Te koop: MegaDrive + 12 spellen (Sonic 1 en 2, Sonic & Knuckles, Zombies, Chuck Rock, The Lion King, Streets of Rage 2, Mickey & Donald, Taz in escape from Mars, Samurai Shodown, Eternal Champions en Mortal Kombat 3) + 4 controllers. Ik ruil geen spellen. Alles ƒ750,- of ruilen tegen een PlayStation met 1 spel. Tel.0599-235420, Rolf (Borger).

Te koop: SNES met 8 spellen (o.a. DKC, Megaman X, Super Mario Kart) en 2 joypads, tulpkabels met scartverlengstuk en RF-antenne kabel. Vraagprijs ƒ675,-. Ook te ruil tegen PlayStation of Saturn met min. 1 spel en 1 controllers. Tel.0342-473339.

Te koop voor 3DO spelcomputer: World Cup Col. ƒ50,-, Slayer ƒ70,-, Return Fire ƒ70,-, Night Trap ƒ80,-. Tel.023-5270698.

Te koop: Sony PlayStation met 2 controllers, een memory card, een beeldscherm en spellen (Battle Arena Toshinden, Tekken, Warhawk, MK 3, WipeOut, Ridge Racer en Destruction Derby). Prijs ƒ1500,-. Tel.0412-455302, Alexander.

Te koop: Sony PlayStation met Demo CD en spellen (Ridge Racer, Destruction Derby en Mortal Kombat 3). Prijs ƒ950,-. Tel.0529-454905, na 16.00 uur.

Te koop/te ruil: MegaDrive + 6 spellen (Rolo, Basketball, Sonic, Ecco, Sword of Vermillion, The Cap Attack) + 2 controllers (1 6-button). Voor ƒ275,- of ruilen tegen 3 adventures/RPG's voor SNES. Tel.0184-651758, Kaj.

POWER UNLIMITED

POWER UNLIMITED
is een uitgave van
VNU Electronic Leisure Publishing.

Postadres redaktie
POWER UNLIMITED
Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam
E-mail: power@euronet.nl

Powerweb
HTTP://WWW.BPA.NL/POWERWEB

Redaktie
Edwin Ammerlaan (hoofdredacteur), Ed Wiggemans (eindredacteur), Bjørn Bruinsma, Bas le Clercq, Ben de Dood, Thomas Glas, Nancy Kamperveen, Kees de Koning, David Lemereis, Michael Schaeffer, Laura ten Seldam, Richard Simon, Andreas Urhahn.

Redaktie-secretariaat
Yvonne Caris, 020-4875346.

Vormgeving
Arend Bloemink (art-director), Leo Brandt, Erik van den Heuvel, Nella de Koster, Marie-José Reuwer, Casper Voortman EP&PP, Anne Rose Oosterbaan..

Illustraties
Angel© & Ice© TBH-Q©, Aryton.

Aan dit nummer werkten mee
Ed Buiskool, Linda Jongejan, Rob Mekken, Harry de Waard, Jan Hakkert en Dick Pater.

Uitgever
Aart van der Want.

Marketing
Petra de Munck, 020-4875471.

Advertentie-acquisitie en advertentie administratie
VNU Business Publications B.V.
Rinus van Arnhem, 020-4875436
Tom Wildenburg, 020-4875547.

Abonnementsopgave
Voor abonnementsopgaven kunt u zich wenden tot: Power Unlimited Antwoordnummer 50300, 2000 VK Haarlem of bel: 023-5173524 (maandag t/m donderdag van 8.30 tot 18.00 uur en vrijdag van 8.30 tot 16.00 uur) Bezorging: via Media Expresse of Media Post.

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient bij voorkeur schriftelijk te geschieden 6 weken voor afloop van het abonnement bij Media Expresse. Adreswijzigingen: Geef uw nieuwe adres drie weken voor verhuizing op aan Media Expresse of Media Post.

Abonnementsprijs
f 65,45 per 11 nummers (= f 5,95 per nummer).
België: 1430 BF.
Prijswijzingen voorbehouden.

Woont u in België?
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Tijdschriften Uitgevers Maatschappij, Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen, telefoon 03/247.45.11
TUM klantenservice: 03 / 247.45.93

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P 0001113.

Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 9,45 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. Medianet, Haarlem onder vermelding van het gewenste nummer.
Ook verkrijgbaar via Media Expresse.

Prepress
Rijnders en van Driest, Nieuwegein

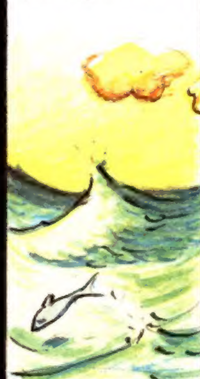
Druk
Boekhoven-Bosch, Utrecht

NOTU VAK **Aangesloten bij Notu**

De QWIFZ

DOOR

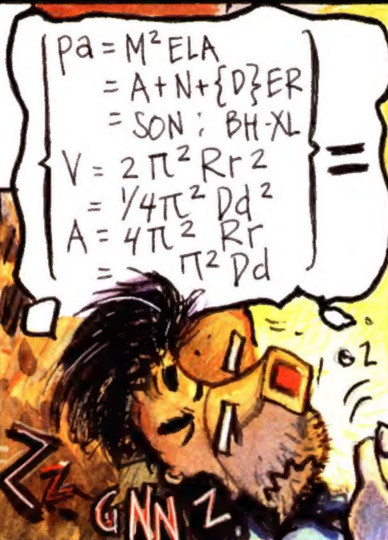












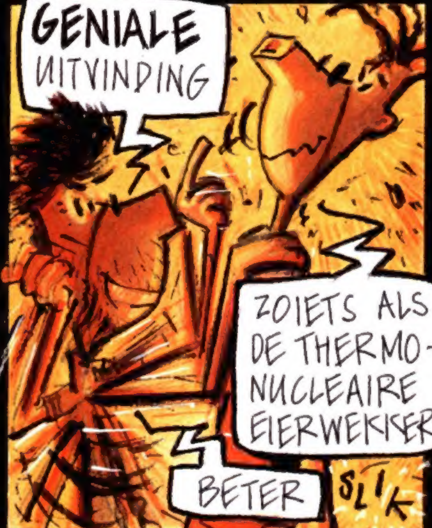


















CHRONOMASTER

De grafics van CHRONOMASTER behoren to de beste van het moment
- Interactive Entertainment

Eindeloze uren puzzelen en nadenken, ik vond het grandioos.
- PC Review



Korda - jaren.......... uren - vernietiging - eeuwigheid - concentratie - laatste hoop - eeuwigheid - dimensie - universum - CHRONOMASTER - Kritieke massa - chronologisch - De tijd

Adviesprijs 39,95

VISIT OUR INTERNET HOMEPAGE http://www.via.nl/contact